no.451
1993年 6/15
アミューズメント通信
JUNE 15, 1993

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

NTTの総合デジタル通信網（ISDN）利用し

遠隔地でも同時競技

セガ社、「アウトランナーズ」で8人対抗

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は五月十一日、東京本社（三階会議室）と関西支店（六階会議室）にそれぞれ、二台（四人分）の新ゲーム「アウトランナーズ」を設け、通信機能を生かした八人同時プレイを披露した。

これは「アウトランナーズ」の記者発表、プライベートショーとして実現したもの。総合デジタル通信網（ISDN）を利用して、遠隔地である東京―大阪間での同時プレイを紹介したほか、記者発表も同様のライブ通信システムで進めた。AM業界でこのようにISDNシステムを導入したのはこれが初めて。

記者発表には同社AM機器統括本部長の小形武徳専務、研究開発統括本部長の鈴木久司常務、第五AM研究開発部の吉川英之副参事が出席。報道関係は東京と大阪合わせて計七十社が集まった。

小形専務は、「モノ消費から感性消費へと産業構造の転換期を迎え、世界でも当社にしかないという独自のハイテクを駆使し、知的集約型ハイテク・エンタテイメントメーカーとしてISDN通信システム・ゲームを発表する。従来のワンウェイ・コミュニケーションから、八人までの通信機能付きゲームへと進んできたが、異なるロケーション間でもこれが可能になった。当社が進めているハイテクミニパークなどで、さらに若者の関心を高め、需要を拡大する。通信衛星を利用すれば国際間の同時プレイもできるようになる」と説明。

鈴木常務は、「七年前のヒット作「アウトラン」に基づき、カラフルで女性にも親しめるゲームとして開発した。二人分の〝2イン1ボード〟（32ビット）を採用。今回は東京と大阪間の競技なので、それぞれの文字が画面内に表示されるようにした」など語った。

セガ社新作発表会で、上の写真は（左から）鈴木、小形、吉川の３氏

「アウトランナーズ」は五月下旬発売されるが、通信システムについてはテストを続け、七月ごろにも利用できるようにする。通信にはNTTの64キロビット回線を利用、料金は通常の電話と同様。広い地域にチェーン店などいくつかロケーションを持つオペレーターにとっては、メリットがある。もちろんISDN通信を使わず、四台（八人分）連結でも使える（同ゲームについては本紙前号「話題のマシン」参照）。

発表会では同ゲームのほか、新タイプのパズル・アクションゲーム「タントアール」も披露した。これは「テトリス」「コラムス」に匹敵する新しいジャンルのバラエティゲームで、業界でも初めての試みだ、と小形氏は説明している。八方向レバーとボタンで、四つのゲームから選択。クリアすれば別のゲームを選択していくもので、十二種類のゲームが用意されている。二人同時プレイが可能で、分かりやすいのが特徴とされている。

同社ではこの種のゲームを「バラエティゲーム」と呼ぶ考え。七月下旬、基板で発売される予定。

プライベートショーには、東京四百人、大阪二百五十人の業者が集まった。「アウトランナーズ」、「タントアール」のほか、既発売の「それいけココロジー」やクレーン用ぬいぐるみなども紹介した。

セガ社新作発表会にて、上は東京会場、下は大阪会場のようす

「レジャー白書92」でAM業界

今年はマイナス成長に

92年中はゲーム場、遊園地とも好調だが

(財)余暇開発センターでは、日本人の余暇活動状況などをまとめた「レジャー白書93」を四月二十七日発表した。今回で十七回目となる同白書は、九二年十二月の調査結果をまとめたもの。

それによると九二年の余暇市場が前年比二・四%と低い伸び率にとどまり、景気が低迷している中で娯楽部門、とくにゲーム場、家庭用TVゲーム、カラオケボックスは引き続き好調に伸び、遊園地も堅調となっている。

ゲーム場市場は前年比一七・九%増の四千八百七十億円、家庭用は一三・二%増の四千百十億円、カラオケボックスは実に二二・三%増の四千六百十億円、遊園地は四・〇%増の四千四百二十億円となっている。その中でもゲーム場については、ゲーム人口、ゲーム場へ行く回数、消費額などすべての面で伸びを見せ、業界の好調さを裏付けるものとなった。しかし九三年の見通しについては、ゲーム場、カラオケボックス、遊園地の各業界ともマイナス成長という厳しい状態を予想している（8－9めんに詳報）。

高木慶治氏が

SNKの専務に

データイーストを3月退任

(株)エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）はこのほど、高木慶治氏を専務として迎えたと発表した。五月十日の株主総会と取締役会を経て、SNKの業務担当専務に就任した。

高木慶治氏は五八年長野県立塩尻高卒。六三年(株)中村製作所（現ナムコ）入社、八四年取締役、八六年常務。九一年四月にナムコを退任、データイースト(株)入社、同六月業務担当専務になり、今年三月に退任した。五十三歳。

高木慶治氏

景品払い出し機問題で

工業協会が伝達

パチスロ改造機自粛など

JAMMA（中山隼雄会長）は五月七日付で会員各社に対し、パチンコ/パチスロ機を改造して景品払い出し機能を付けた機種の製造、販売を自粛するよう伝えた。

これはJAMMAのAM機部会（長谷川桂祐部会長）が対応を検討しているもので、そのプロセスは公表されていないため分からないが、ひとつの結論としてJAMMAが会員に伝えたもの。ここで言う「景品」にはカードなども含むもようであるが、これら細かい点についての説明は一切ない。JAMMAの通知文の内容は次のとおり（原文のまま）。

景品提供機について

近年、AM業界においてパチンコ遊技機、回胴式遊技機等を活用した商品によって、ゲームの結果により景品が出るようにした機種が多く使用されるようになってまいりました。

当該機種を使用した営業は、景品提供の禁止を規程した風営法に抵触する恐れがあります。このため、当協会では、AM産業界全体の健全な発展を期する見地に立って当該機種の製造・販売の自粛または、禁止の措置が必要であると考えます。

現在、この対応措置については検討中でありますが、決定いたしましたら改めてお知らせ申し上げます。

先ずは、取急ぎ関係各位のご理解とご協力をお願い申し上げます。

以上

（景品払い出し機問題については続報の予定）

八景島AMゾーン・13面

セガ社TMSS訴訟で
米アカレイド社と和解
サードパーティーに参加、ソフト供給へ

米国連邦裁判所で争われてきたセガ社「ジェネシス」コンパチ（互換性のある）ゲームソフト著作権訴訟で、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）とその子会社のセガ・オブ・アメリカ社（本社カリフォルニア州レッドウッドシティ、トーマス・カリンスキー社長）は、相手側のアカレイド社（本社カリフォルニア州サンノゼ、アラン・ミラー会長）とともに四月三十日、両者は法廷外和解したと発表した。

今回の和解に伴いアカレイド社は、セガ社のサードパーティーとなり、「ジェネシス」用などゲームソフトを発売していくことになった。両者はこれまでの訴訟でかかった費用をそれぞれ負担することでも合意し、この訴訟は終了した。

アカレイド社はIBM社パソコン用のゲームソフトメーカーで、米国任天堂のサードパーティーにも属している。セガ社は「ジェネシス」（日欧では「メガドライブ」）は現在、米国任天堂の「NES」などと同様に技術的なプロテクトが施されていて、ライセンスを得ていないソフトメーカーの製品は使えない仕組みになっている。まだこの技術的プロテクトが施されていない段階で、アカレイド社はセガ社のライセンスを得ないで自社ソフトを製造していたことから、これに対しセガ社はライセンスを受けていないソフトでは作動しないようにしたプログラムを加えた。

これはセガ社とサードパーティーによるソフトだけを受け入れ、接続すると「セガ社製またはセガ社許諾品」とモニターで表示するセキュリティシステム「商標保護プログラム」（TMSS）で、これを加えた「ジェネシスⅢ」が九一年九月以降出荷されている。これに対しアカレイド社は、TMSSをディスアッセンブリ（逆解析）し、自社ソフトに新たなプログラムを加えて「ジェネシスⅢ」でも作動するようにした。

このためセガ社は九一年十月、著作権侵害などを理由に連邦地裁（カリフォルニア北部地区）に訴訟を起こし、アカレイド社も名声を傷つけられたと反訴した。九二年二月、セガ社は裁判所の指示で予備的禁止命令を申請、同四月バーバラ・フィールト判事はアカレイド社に対して製造、販売などを禁じる予備的禁止命令を出した。この決定の中で同判事は、アカレイド社がソフトを解析するのに「リバース・エンジニア」を使ったのが著作権侵害につながる、との見解を示した。

この見解はその後、完全に覆され、「リバース・エンジニア」は合法とされるに至った。アカレイド社は予備的禁止命令の取消しを求めて連邦控訴裁判所（第九巡回区・サンフランシスコ）に抗告していたところ、九二年八月に予備的禁止命令を取消す決定が示され、次に十月二十日、連邦控訴裁は「リバース・エンジニア」を合法とする決定理由を明らかにした。

連邦控訴裁は決定理由で、「著作権法の立法趣旨に基づき、著作権のあるオブジェクトコードをディスアッセンブリすることは、ディスアッセンブリがコード要素とアクセスする唯一の方法であり、またこのアクセスを必要とする正当な理由がある場合、当然ながら著作物のフェアユース（公正使用）となる」と示し、「リバース・エンジニア」の正当性を確立させる判例となった。

この連邦控訴裁決に対しセガ社は同控訴裁に再審理（リヒアリング）を申請したが、今年一月この申請は却下された。この訴訟手続きでは通常、連邦最高裁に上告してもセガ社側の敗訴はほとんど確実と見られるし、九二年四月から八月までの予備的禁止命令による損害回復という問題が残ることになっていた。

今回の和解発表に際して、セガ社の取締役でもあるセガ・オブ・アメリカ社のデビット・ローゼン会長と、アカレイド社のアラン・ミラー会長はともに和解を喜ぶとともに、サードパーティーとしての参加協力を強調している。

ソフトウェア大賞92
部門賞にストII
読売新聞とアスキーが創設

読売新聞社と㈱アスキー（本社東京、西和彦社長）はこのほど、コンピューターソフトの社会的地位と質的向上を目的とする「日本ソフトウェア大賞」を創設。そのゲームソフト部門で、カプコン「ストリートファイターII」（スーパーファミコン用）が最優秀賞に選ばれ、四月二十三日に東京・大手町の読売新聞社で表彰式が行なわれた。

「日本ソフトウェア大賞」は前年中に新発売となったゲーム（家庭用）、ビジネス、教育の三部門のソフトの中から大賞、部門ごとの最優秀賞、優秀賞（四点）を決め、表彰するもの。アスキーが八三年以来実施してきた「ベストヒットソフトウェア大賞」は解消した。

選考方法は三部門のソフトの中から販売実績、運営委員会による推薦などを参考に七十作品をノミネートし、読売新聞およびアスキー「ファミコン通信」などの読者投票、部門別審査員による審査などを経て受賞作を決めるというもの。ソフトウェア業界で顕著な功績を残した個人またはグループに贈る「MVP」も設けられている。

表彰式で同賞実行委員長の石井威望氏（慶大教授）は、「現在コンピューター関連の情報分野では大きな変化が起こっており、大賞創設にふさわしい時期と言える。映画のアカデミー賞のように一般の人々の関心を高めることでソフトの熟成を図る。スターとなるような人材を育てる――など目的にしている」と述べた。

ゲームソフト部門最優秀賞となったSFC用「ストリートファイターII」は、初心者から上級者まで楽しめるレベル設定付きの対戦型アクションゲーム、として評価された。カプコンの坂井昭夫企画制作部長が出席した。

九二年度MVPには任天堂・情報開発部の宮本茂氏が選ばれた。「スーパーマリオ」シリーズなど任天堂のヒット作を生み出したことが知られている。

ゲーム部門最優秀賞を受けとるカプコンの坂井部長（右）

USTR、コピー問題で
台湾に再び警告
米国任天堂は被害を強調

米国の通商代表部（USTR）は四月三十日、台湾が九十日以内（七月三十一日まで）に知的所有権保護を確約しなければ、米国包括通商法スペシャル三〇一条（知的所有権侵害国の特定、制裁）を適用する、と発表した。この中でUSTRは、台湾がTVゲームの海賊版を追放しなければ解決したことにならない、とも言及している。

これに関連して米国任天堂は、七十社を越えるサードパーティーとともにUSTRに要請してきたことから、台湾に対するUSTRの措置を歓迎するとの声明を発表した。それによると、米国任天堂とサードパーティーらは台湾を主な産地とするコピー品によって年間二十億ドルの損害を受けている。今回の措置に基づき、同社はUSTRと連携して、台湾からTVゲームの無断コピー品が輸出禁止になるかなど、調べる。

なお米国任天堂はスペシャル三〇一条の適用を求めるとしてきた韓国について、TVゲームの無断コピー品対策を韓国政府が熱心に進めてきた実績を認め、適用対象国から適用注意国に変えたいとの意向を示した。また南米のベネズエラについても改善された、としている。

これらは家庭用TVゲームの無断コピー品対策に関するもので、業務用について具体的な動きは確認されていない。

特許・実用新案 出願公告・公開
（4月27日～5月14日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

五月十日＝「ゲーム機装置」、アインスワース・ノミニーズ社（オーストラリア）、5-30476、59-89209。「回胴式遊戯機」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、5-30477、61-80486。

五月十二日＝「スロットマシンのシンボル列表示方法」、シグマ商事㈱（東京）、5-314431、61-34978。

実用新案出願公告

五月七日＝「ゲーム機の表示機器」、サミー工業㈱（東京）、5-17117、62-199986。「移動体の位置検出装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-17118、62-153141。

特許出願公開

四月二十七日＝「スロットマシンの回転リール装置」、サミー工業㈱（東京）、5-103855、3-265846。「遊戯用揺動椅子装置」、㈱トーゴ（東京）、5-103875、3-267344。

五月七日＝「四個のビデオゲームボードを有するスイッチングおよび制御システム」、セガSA（スペイン）、5-111578、3-298677。「ビデオゲーム方法」、ロバート・マキャンドルー・ベスト（米国）、5-111579。4-27442。

五月十四日＝「知育玩具またはゲーム機」、ピープル㈱（東京）、5-115613、3-306808。「景品掴み取りゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-115614、3-311953。「手相占い装置」、㈱トライアングル（福岡）、5-115615(請)、3-306556。「ゲーム装置」、日本電気エンジニアリング㈱（東京）、5-115616、3-282489。「コースター装置」、飛島建設㈱（東京）、5-115618、2-414322。「急流下りシミュレータ」、三菱重工業㈱（東京）、5-115619、3-281529。「アミューズメントロボット」、㈱テイ・アイ・シイ・シチズン（東京）、5-115622、3-281791。

実用新案出願公開

五月七日＝「コインシュータ」、㈱ベルジー（愛知）、5-33776(請)、3-46830。「マイクロコンピュータを備えたゲーム用アダプタ」、㈱エスパル（東京）、5-33778、3-100863。「水路遊覧ボート」、三菱重工業㈱（東京）、5-33779、3-91052。「おみくじ付きの縫いぐるみ」、㈱トーワジャパン（東京）、5-33780、3-815991。

五月十四日＝「遊技装置及び遊技施設」、㈱タカラ（東京）、5-35186、3-71121。「遊戯用動揺体験装置」、三菱重工業㈱（東京）、5-35187、3-846603。

神戸・六甲アイランドの
AOIA遊園施設建設
屋外遊園地とキャナルなど7月完成へ

西武百貨店などセゾングループ九社が出資する㈱六甲環境計画（本社神戸、落畑憲一社長）はこのほど、神戸・六甲アイランドのマリンパーク内に建設中のAM施設「AOIA（アオイア）」でAMゾーンが七月に完成オープンすることになった、と発表した。

「AOIA」ではすでにウォーターパーク「スプラッシュガーデン」（九一年七月開設。夏季のみ営業）と屋内遊園地「ダイナヴォックス」（九二年七月開設）がある。これに屋外遊園地「ダイナバーン」、飲食・物販ゾーン「オーシャンデッキ」と「オーシャンプラザ」を加え、同時にキャナル（運河）も完成させて七月十一日にオープンするもの。

運河部分で注目されるのは「キャナル&オーシャンロック」で、海水を引き込んだ総延長一・五キロメートルの人工水路を建設、三十六人乗りのクルーズ船が一周二十分かけて遊覧する。南側の海との間にパナマ運河方式の「オーシャンロック」（水位を上下させるため水路を仕切る水門）を設け、最大五メートルの高低差を調整、クルーズ船を通す。

屋外遊園地「ダイナバーン」には、観覧車、二層式メリーゴーランド、ウェーブスウィンガーのほか「スーパーボウル」、「スーパートマホーク」、「ツインドラゴン」などのスリルライドを建設。さらに秋には「トップガン」も導入する。

夜間はイルミネーションで彩られ、夏季は午後九時（土日は十時）まで営業する。なお、「オーシャンデッキ」（二十六店）には、ゲームセンターやカラオケルームが設けられ、「オーシャンプラザ」にもアーケードゲームが設置される。

「AOIA」では九二年度、「スプラッシュガーデン」が夏季八十二日間で五十六万人、「ダイナヴォックス」が七月から今年三月までで五十万人の計百六万人を集めている。

7月にも全面完成するAOIAのダイナバーン／キャナルゾーン

別府の大鵬グループなど
中国で合弁事業
株州市にP店とゲーム場開設

オペレーター会社、大鵬物産㈱（本社大分県別府市、津末幸久社長）が属する大鵬レジャーグループが、中国・湖南省株州市で中国側と遊技場経営を合弁で進めることになった。四月二十三日に中国側関係者が別府市を訪問したことから明らかにされた。

大鵬グループはパチンコ店経営の大鵬興業㈱（本社別府、津末武久社長）を中心とするもの。今回の合弁会社には、同じく別府市に本社を置くオペレーター会社、開成通商㈱（兼光世治社長）とぬいぐるみ景品メーカーの㈱ビックコスモ企画（渡辺憲三社長）が共同で参加した。

中国の株州市でホテルや百貨店などを経営している株州大飯店が、これら日本側三社と五〇％ずつ出資して株州市に合弁会社「湖南省株州市娯楽城中日大鵬」を設立することで合意した。昨年八月以来の話で、十二月上旬に合弁事業計画がまとまり、五月下旬にも正式調印することになった。

発表によると、この合弁会社は株州大飯店が所有する駅前の十三階建てビルの三階に、ゲーム機（TVゲーム機など約八十台）とパチンコ（約四百台）をフロアを区切って設置する。いずれの機械も、日本から中古品をオーバーホールして持ち込む。パチンコの景品など不明な点があるが、ようすを見ながら事業を進めるとのことで、順調なら一～二階にもフロアを増やし、また市内のホテルや百貨店にも広げたいとしている。

大鵬グループによると株州市内にはゲーム機のシングルロケはあるが、本格的なゲーム場はこれが初めてとなる。八月にはオープンできる、との見通しだ。

ベコマ社「エボリューション」
日本初の新機種
呉ポートピアで7月完成

呉ポートピアランド（広島県呉市、㈱呉ポートピアランド）はこのほど、オランダのベコマ社製スリルライド「エボリューション」を導入することになった、と発表した。

ベコマ社の「エボリューション」は大型アームに支えられたゴンドラ（四人乗り）十六台が水平回転しながら、空中（高さ三十二メートル）に上がり一回転するというスリルライド。伊藤忠産機㈱（本社東京、本多力社長）が施工を担当して建設中。

この「エボリューション」は欧州の移動遊園地で三台使われているが、常設するのはこれが初めて。もちろん日本では初めての導入例となる。七月十七日オープン予定。

欧州での「エボリューション」設置例

ザップがVWE製の
「バトルテック」を展開
直営とフランチャイズで2年で50店

㈱ダイフレックス（本社東京、三浦慶政社長）は昨年十月、異業種四社と共同会社、㈱ザップ（本社東京、同社長）を設立するとともに、同社が持っていた米国バーチャル・ワールド・エンタテイメント社（VWE、本社シカゴ、ジョーダン・ワイスマン社長）製「バトルテック」の日本での独占的販売権をザップに移したことを、このほど明らかにした。ザップでは㈱シグマによる横浜「トレルーワン」での「バトルテックセンター」（三十二台）をフランチャイズ（FC）店と位置づけ、直営とFC展開で二年間に全国で五十店開設する計画を立てている。

ザップはAM機器の販売・レンタル、AM施設運営などの事業を目的に設立された。資本金八億円の出資者はダイフレックスのほか、㈱船場、日本合同ファイナンス㈱、日本ケミコン㈱、㈱ウシオユーテックの四社。防水材、舗装材の製造を主とするダイフレックスが、子会社の㈱ダイフレックスクリエーションを通じて八八年以降手がけてきたAM事業をすべてザップに移し、ダイフレックスクリエーションは解散した。

これに伴い「バトルテック」の国内販売権も昨年十一月ザップに移した。「バトルテック」はVWE社が開発したインタラクティブ（相互攻撃型）TVゲーム機で、日本では同社が昨年八月に導入、直営「ドクタージーカンズ」で四台設置したほか、シグマが横浜の新ロケ「トレルーワン」に三十二台設置し、人気を集めた。

今回ザップがまとめた「バトルテック」全国展開計画によると、まず六月に「ドクタージーカンズ」内に本格再オープンし、七月には都内に直営店を開設する。またシグマが東京、神奈川、埼玉地区のFC加盟店として二年間に十六店開設する。

このほか大阪など全国の主な都市を対象に、各地のオペレーター会社などとFC契約を結んでいくことで十二店ほど開設させていきたい、としている。

西部リースが社名変更
サンセイブエンターに
3年後の株式公開めざし準備

㈱西部リース（本社静岡、曽我栄蔵社長）は六月一日付で社名を㈱サンセイブ・エンターテイメントに変更した。

同社は六九年設立のオペレーター会社で、売上げ構成比はオペレーション部門四〇％、家庭用ソフト開発二五％、カラオケ一五％、パチンコ五％などとなっている。もともとゲーム機リースから始めたので「西部リース」となっていたが、直営店が主力で現在リースはほとんどない。

また九六年春をめどに株式公開を準備中であり、業務内容を理解されやすくするということも、社名変更の理由のひとつ。太陽（サン）から連想される輝き、明るさなどのイメージを採用、元来のセイブと組み合わせ「サンセイブ」とし、「レジャー文化の創造」をテーマに国際企業をめざすことから「エンターテイメント」を結びつけた。

同社では五月末にも株式の第三者割当て（六十万株の増資）を行ない、株式公開に向けて手続きを進めるとしている。

SunSeibu Entertainment

「預り証」発行した
カジノ遊技摘発
熊本県警が風営法違反で

ルーレット台など対人遊技設備を設けた「カジノ遊技場」が最近目につくようになったが、熊本県警熊本北署はこのほど熊本市内の遊技場「カジノハウス・パルティ」を風営法違反の疑いで摘発、経営者(三六)らを近く書類送検することにした。

調べによると、同遊技場は対人ゲームで残ったチップを「預り証」と交換、後日再びチップと交換していたもので、風営法第二十三条第一項第四号の「遊技球等を客のために保管したことを表示する書面を客に発行すること」を禁じた条項を適用、四月十八日に摘発し証拠品を押収した。

同遊技場は今年一月に開店。熊本北署では計四回にわたり指導してきたが、改善しないため摘発したとされている。対人遊技設備だけで営業しており、遊技機はなかった。

新風営法で「八号営業」とともに新設された禁止条項で、この「メダル等の預り証発行」だけで摘発されたのは例が少なく、九州では初めてとされている。

特別賛助会員の半額以外は

賛助会員会費を値上げ

JAMMA第22回理事会で景品遊技機広告自粛へ

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中山隼雄会長、JAMMA）は四月二十二日、東京の赤坂プリンスホテルで第二十二回理事会を開き、通常総会（五月十八日）提出議案など審議した。

通常総会提出議案では事業報告書案と決算報告書案、事業計画書案と収支予算案が提出され、異議なく了承された。内容は大半が前年度の方法を踏まえたもので、事業計画案に「AM業界でのニュービジネス分野調査研究」、「AM業界の経済規模に関する統計調査」を加えた。中山会長の指示で、さらに「新技術に関する講習会開催」も加えられた。

なおAMショー開催に伴う事業収益に関して法人税を納めることが確認された。また業界の統計調査について、AM機部会では外部の余暇開発センターに依頼しているとしている。今年のAMショーに関する特別会計予算案については、今年から共催者に戻ったJAPEAの承認を得ていないが、ショー委員会で了承しているとした。

先に辞任した吉野正彦監事の後任に中村哲氏（関東娯楽工業）を選任することが昨年八月の理事会で決まっており、今回の総会で改めて手続きを進めることが了承された。

写真はＪＡＭＭＡ第22回理事会（４月22日）のようす

JAMMAでは六月中にも浜松町に事務所を移すことから、定款の一部変更（主たる事務所の所在地変更）案が了承された。また「入会金及び会費規定」の一部改正案が了承された。

これは先の理事会での発案を受けたもので、賛助会員の年会費を現行の十二万円から二十四万円と倍増させ、賛助会員のうち半導体などの部品メーカーに関する特別賛助会員については年額六十万円（現行百二十万円）と半減させ、外国法人については現行の千ドルから二千ドルに倍増させるという内容。入会金では外国法人の賛助会員は現行二百ドルから五百ドルに値上げとなる。

新たに入会申し込みのあった正会員五社、賛助会員三社（うち一社は米国の会社）の入会が承認された。また日興精機㈱（本社大阪、山口修三社長）の退会が了承された。

これによりJAMMAの正会員は七十四社、賛助会員は二十七社となった。入会したのは次のとおり。

正会員＝㈱タニガワ（本社埼玉県越谷市、長谷川満男社長）、㈱宝娯楽（本社川崎、矢野照和社長）、㈱日本セルモ（本社名古屋、湯村真一郎社長）、㈱エスシーシー（本社東京、太田紘社長）、マルカ㈱（本社東京、加藤定社長）。賛助会員＝㈱ティー・シー・ワークス（本社東京、多田彌太郎社長）、東映通信工業㈱（本社東京、中島賢太郎社長）、ボブス・スペース・レーサー社（本社フロリダ州デイトナビーチ、ジョン・メンデス社長）。

米国のAAMAがコピー品と判別しやすいようオリジナル基板に「AAMAステッカー」を貼るようにしているが、米国では一部メーカー（セガ社、ジャレコの子会社）が協力していないので、協力するべく親会社が指示するようAAMAが申し入れてきた。この件について各メーカーの自主的判断に委ねられているが、セガ社は協力することが確認された。

JAMMAとAOUの第三回懇談会（三月二十三日）でも話題となった遊技の結果景品を払い出すスロットマシンまがいの広告について、中山会長は当局の理解が得られるよう、それまでパチンコ／パチスロの改造機の広告掲載を自粛するよう求める、との意向を示した。この問題を担当することになっているAM機部会長の長谷川桂祐理事は、「検討は進めているが、詳しくはまだ（検討内容など）言えない」と述べた。中山会長は「（自粛の方向で）見合せるのが賢明。実態調査をし、検討を進めるよう同部会に望みたい」と述べ、了承された。

電気用品取締法対策委員会（福田哲夫委員長）では、先の懇談会で問題とされた機種について検討した結果、TVモニター部分と基板関係が分かれている場合電取法上の型式認可は必要ないとしたが、JAMMAは必要とするほうがよいかどうか、と福田副会長は確認を求めた。これについて中山会長は、必要なければそれでよいと述べ、この件は落着した。

これは懇談会で金沢義秋理事が、ダイショー商会の大型画面「天画」を電取法違反（型式認可なし）と指摘したことに関連するもの。大阪通産局では型式認可は必要ないとしている。

以上のほか日米英の三協会代表によるいわゆるサミット（頂上会談）などの報告があった。

イマジンJ直営店

DMSメインに

大阪・ミナミにレジャービル

映像シミュレーター「ダイナミック・モーション・シミュレーター」（DMS）の国内独占販売権を持つイマジンジャパン㈱（本社京都、安田善方社長）は、大阪・心斎橋に、DMSを中心とした都市型エンターテイメントビル「サードプラネット」を三月十二日オープンさせ、話題となっている。

同社はこれまで博覧会や遊園地などでDMSの委託運営あるいは販売をしてきたが、同社が事業主体となってDMSを設置運営するのは、これが初めてとなる。NTTの旧建物と敷地を二年間借り受け、十億円をかけて〝ラテン村〟をテーマに増改築したもので、敷地面積千二百平方㍍、三階建てのビルとなっている。

このDMSは九一年「UCCスターポート」に設置されていたもので、映像ソフトも同じ。このソフトは十一本あるうち唯一公開されている特撮映像の「スペースレース」で、このほかは実写映像。利用料金は「スターポート」での料金より四百円安い千二百円に設定。平日五百人、土・日曜祝日千人の利用客がある。

このほかレストランとバーがあり、同社では「DMSと飲食店を複合させた都市型レジャーゾーンで夜の大人客が対象」としている。

なおDMSは現在、同機を含め全国八ヵ所に常設、うち七ヵ所が同社扱いで、同社子会社のフェイズテック㈱がメンテナンスを担当している。

イマジンジャパン直営店「サードプラネット」の正面付近のデザイン

大分県協、通常総会

健全性求める話

県警が風営法の目的など

大分県健全娯楽業協会（事務局大分市、石橋信昭会長、会員十社）は四月二十一日、大分市内の割烹「ふぐ大将」で第十回通常総会を開き、予決算案などを承認した。

同総会には八社が出席。挨拶に立った石橋会長は「他の業界は不況の波が想像以上に大きいようだが、幸いAM業界へのその波の影響は少ない。AM業界は社会的には、以前よりは認められるようになってきてはいるが、まだまだ理解されない点が多くある。今後もさらに社会的に認められるようなゲーム場運営に努力していこう」と述べた。

平成四年度事業報告案、決算報告案、五年度事業計画案、予算案は、いずれも異議なく承認された。うち事業計画については、福祉施設などへのゲーム機寄贈、情報収集と業界のPRなどを挙げている。

来ひんとして県警防犯少年課少年対策室の油布清志室長が、「各協会員が社会的地位の向上を図ることを基本に、従業員教育も徹底しながら運営していることは喜ばしい。しかし一方では、わいせつ性や暴力性、賭博性が強いゲーム機もあるようで、子どもの教育上好ましくない。メーカーもこの点は配慮していると思うが、皆さん方が機械を導入する時には十分注意し、そのような機械が出回り社会から非難されることのないようにしてほしい」と挨拶した。

また同課の平川耕治営業補佐は、「風営法八号営業関係の遵守事項、とくに営業時間、メダルの預かり証を発行しないことなどを厳守してほしい」と述べたほか、暴力団排除についての協力などを求めた。

またAM業界の現状について、セガ社大分営業所の今岡昭二所長とタイトー九州第一AOCの長谷雄一部長から、それぞれ話があった。

総会終了後は懇親会が開かれ、県警からも五名が来ひんとして出席。県警防犯少年課の坪井徹夫課長は、「風営法で八号営業を設けた目的のひとつに賭博機の撲滅がある。会員の増強を積極的に進めて、賭博など違法行為をする者が出ないよう協会で指導して下さるとありがたい」と挨拶した。

三重県協、定期総会

加入モデル県に

専業店一〇〇％加入めざす

三重県アミューズメントオペレーター協会（事務局度会郡、松本静雄会長、会員二十五社）は四月二十六日、津市内の「しまざき苑」で第八回定期総会を開き、予決算案などを承認、また同協会独自の「永年勤続ならびに優良従業員」表彰式を行なった。同総会には委任六社を含む二十四社が出席。当日は三部制で進められ、表彰式、総会、懇親会の順となった。

表彰はAOUとは別に同協会が独自に行なう行事で昨年から実施し、今回で二回目となるもので、十五名が表彰された。

来ひんの県警防犯部の藤原正人参事官、同協会顧問の藤田正美県会議員、AOUの梅原靖三会長からそれぞれ挨拶があった。

総会では平成四年度活動報告案、収支決算案、五年度活動計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。うち活動計画については、賛助会員制採用への検討、海外親睦ツアーの実施、AOU全国大会への全員参加――などを挙げている。

このほか新入会員として㈱伊勢仁（本社伊勢市、中村享社長）の紹介があった。また議事に先立ち、「AM業界の未来展望」と題して㈱アミューズメント産業出版の山縣宗夫社長が講演した。懇親会は来ひんも参加した。

なお同協会では五月十一日に理事会を開き、AOUからの要望により、八号専業店の一〇〇％協会加入達成に向けての「モデル県」となることを了承した。これはAOU健全営業推進委員会（吉田勲委員長）が、遊技機賭博対策のひとつの結論として設けたもので、同委員会委員の所属協会を対象に順次「モデル県」指定を進めていくことになっており、同協会がその第一号となった。なお「モデル県」となる地方協会にはAOUが活動補助金を出すもようだ。

ナムコとデータイースト

資本関係を解消

セガ社ら2者で肩代り

㈱データイースト（本社東京、福田哲夫社長）の株式の二五%を㈱ナムコが持っていたが、このほどナムコは所有していたデータイースト株を手離し、㈱セガ・エンタープライゼスが一五%以下、㈱タカラの佐藤安太社長が一〇%取得した。

関係者の説明によると、まず八八年三月にナムコがデータイースト㈱の二五%を取得、関連会社としてきたが、このほど資本関係を解消することを決め、三月までにタカラの佐藤社長に、四月に入ってセガ社にそれぞれ売却した。これに伴いナムコとデータイーストの資本関係は解消した。

セガ社では今回の株式取得は、同社家庭用「メガドライブ」などへのソフト供給態勢を強化するためのものであり、業務用分野での競業関係については考えていないとしている。以上のうち今回の取得割合いの詳細は確認できない。データイーストでは「ノーコメント」としている。

なおセガ社の国内子会社は㈱セガ・テック、㈱大王振興、㈱ソニック、㈱シムス、㈱セガ・ファルコム、㈱メガソフト、㈱ジーサット。国内関連会社はリンガフォン・ジャパン㈱、㈱ジョイテック・トーカイ、㈱亜土電子工業となっている。

ゲーム音楽CD

ADKなど3社

攻略ビデオ「餓狼2」も

SNK「餓狼伝説2」の攻略ビデオおよびLD、ADK／SNK「ワールドヒーローズ2」とデータイースト「ファイターズヒストリー」のゲーム音楽CDが、いずれもポニーキャニオンから六月十八日発売となる。またコナミのSFC用「ポップン・ツインビー」のゲーム音楽CDが、キングレコードから六月二十三日発売となる。

「餓狼伝説2」のビデオとLDは、各キャラクターおよび対戦時の攻略法を収録。いずれも価格四千八百円。ADKとデータの音楽CDは千五百円。「ツインビー」はカラオケ付きで三千円。

ドイツのハノーバー近くに

欧州事務所

K&Uが1月に開設

㈱ケイアンドユウ（本社大阪、林謙二社長）ではこのほど、ドイツのハノーバー近郊に事務所を開設したことを明らかにした。

同社では業務用TVゲーム機（完成品と基板タイプ）の中古品輸出を手がけているが、欧州市場での注文が増えてきたため事務所を一月中旬に開設したもの。ヨーロッパ駐在員は、同社海外担当の三木淑子さん。

K and U Co., Ltd.
Swinemünder Str.9,
38518, Gifhorn,
Germany
(phone)49-5371-17360

同社ではドイツ事務所を通じて欧州など海外の展示会に出展、海外からの注文に応じていくとしている。

事務所移転

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）・盛岡営業所＝盛岡市厨川三丁目十の一、☎（〇一九六）四七－三三四三。

アイレム㈱・金沢営業所＝金沢市古府一丁目二一三、☎（〇七六二）四〇－二八八六、泉田俊三所長。

光和㈱＝大阪府箕面市稲二丁目十一の十七、☎（〇七二七）二二－八五〇一、下津秀治社長。

事務所開設

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）・高崎営業所＝群馬県群馬郡群馬町大字福島六百五十、☎（〇二七三）七二－六〇一一。

法人に改組

㈱ティー・エム・シー・ジャパン（旧・タイムマシン）＝東京都国分寺市東元町三の十三の十、☎（〇四二三）二八－三二六六、山崎康之社長。

北海道事務所も

ナムコ、販売部門で開設

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は四月二十七日、北海道販売事務所を新設したと発表した。同社販売部には東京販売課（北海道、東北、関東を担当）と中部販売事務所、大阪販売課（近畿、中国、四国を担当）と九州販売事務所があるが、これに北海道販売事務所が五月一日に加わった。

同社では今後、中国地区などにも販売事務所を開設していく方針。北海道販売事務所は、オペレーション部門の北海道事業所内に設けられた。

㈱ナムコ・北海道販売事務所＝札幌市白石区菊水三条一丁目八の二、☎（〇一一）八八二－五〇〇二。

論潮

有害ソフト

宮崎県は昨年七月、東京に本社のあるガイナックスのパソコンソフト「電脳学園シナリオ1」などを、同県青少年条例に基づき有害図書類に指定、十八歳未満の者に対する販売を禁止した。これに対しガイナックスの異議申し立てと、宮崎県の申し立て棄却があった後、今年二月ガイナックスは指定取り消しを求める行政訴訟を宮崎地裁に起こし、係争中である。

「電脳学園シナリオ1」は、クイズに正解していくと女性が裸になるというゲーム。実物を見たわけではないので断定できないが、宮崎県が有害図書類にわざわざ指定したからには、それなりの根拠はあったのだろう。指定になったソフトは、フロッピーディスクのセットで、昨年九月、愛知県でも同様の指定があった。

訴えに関しガイナックス側は、審査し指定するのは憲法違反の検閲に当たる、憲法で保障される表現の自由を制限するもので不当——など主張している。これに、有害だとして規制されてきたコミック、ビデオなどの関係業者が支援する形で、この訴訟は注目されるに至った。

しかし一般論として、表現の自由と青少年に対する有害性を突き合わせた場合、子どもに過保護な日本では、表現の自由が遠慮を余儀なくされる例が多いのではないか。技術的には映画やビデオと同じ画面を可能にするパソコンソフトで、どんな露骨な性表現も許されるはずはないし、ある程度の制限は当然と言える。しかし、実際にどの程度なら制限されるかという判断は困難とされているので、裁判で決着をつけることになるが、保守的な司法制度の下では結論は初めから分かってしまっている。

業務用TVゲーム機では、パソコンソフトほどではないが、これまで麻雀TVゲームの脱衣シーンなどでひんしゅくを買ってきたという例がある。そういうことにならないようにするためには、これらの問題をどう考えたらよいか、そろそろ検討してもよいのではないか。

さらに拡大 遊園地堅調

「レジャー白書93」発表

日本人の余暇活動および余暇関連産業の現状分析、今後の見通しなどについて、九二年（平成四年）の調査結果をまとめた「レジャー白書93」が、(財)余暇開発センター（東京・霞が関、宮野素行理事長）から四月二十七日に発表された。それによると余暇市場全体の伸びは前年に引き続き低調だったが、ゲーム場および家庭用TVゲームの市場は大きく拡大し、遊園地分野は堅調な伸びを示していることが明らかになった。ここではAM業界関連に絞って、同白書の主な内容をまとめた。

「レジャー白書」は七七年以来、余暇開発センターが余暇に関する調査研究をまとめ、毎年この時期に発表してきているもので、今回で十七回目となる。

同白書は八十九種目の余暇活動を、①スポーツ（二十七種目）、②趣味・創作（三十種目）、③娯楽（二十種目）、④観光・行楽（十二種目）の四部門に分類し、各部門および種目ごとに細かい調査、分析を行なっている。

ゲーム場関係は娯楽部門の中の「ゲームセンター・ゲームコーナー」、家庭用TVゲーム関係は同部門「テレビゲーム・ゲームソフト」、また遊園地は観光・行楽部門の「遊園地・レジャーランド」の種目となっている。

九二年の余暇市場全体については、市場規模が七十五兆四千百十億円（前年七十三兆六千五百八十億円）となり、前年比二・四%の低い伸び率にとどまった。九〇年までの数年間は八%台で伸び続けてきたのが、九一年に五・二%と鈍化し九二年はさらに低調となった。

九二年の国民総支出（名目）も四百六十九兆千八百六十億円で前年比三・三%増（前年六・二%増）、民間最終消費支出（名目）は二百六十四兆九千九百二十億円で前年比三・八%増（前年四・八%）といずれも低調だったが、余暇市場はこれをさらに下回る伸びにとどまった。余暇市場の伸び率が国民総支出の伸び率を下回ったのは前年に続いて二年連続となり、民間最終支出の伸びを下回ったのは七年ぶりとなる。

しかし余暇市場がそれらに占める割合はこれまでとほとんど変わっておらず、国民総支出の一六・一%、民間最終消費支出の二八・五%を占めており、余暇活動が国民生活の重要な要素として定着していることは間違いないようだ。

同白書では「"安・近・楽"型レジャーはバブル時代のレジャーのアンチテーゼとして位置づけられる。ハイクォリティのレジャーをハイコストで楽しんだレジャー意識が、方向転換をしている。これはバブル時代に忘れかけてきたレジャーへの"原点回帰"であり、"安・近・楽"型傾向が一層強まっている。しかし一方でバブルとその崩壊の波に関係なく好調に伸び続けているものにゲームセンター、（家庭用）TVゲーム、ボウリングがある」と分析している。

ゲーム場参加人口が急増

ゲーム場（センター）の市場については、四千八百七十億円でほぼ五千億円市場となった。前年（九一年）の四千百三十億円に比べ一七・九%増で、これは全八十九種目中、カラオケボックス（二二・三%増）、会員制リゾートクラブ（一八・六%増）に次いで三番目に高い伸び率となっている。

これまでの推移（**下のグラフ参照**）を見ると、八五年新風営法施行後三年間は下降線をたどったが、八八年から回復に転じて急成長を続け、九一年には同法施行前のピーク時（八四年の三千五百二十億円）を上回って四千億円台に乗せた。

同白書では、「前年クレーンゲームだけで一千億円近い市場を形成し、これがゲーム場市場を飛躍的に拡大したが、クレーンゲームの人気は峠を越えた感はあるものの、依然大きな売上げシェアを保っている。一方、競争激化により小型店舗が減少し施設全体の数は年々減ってきているが、大型店舗は着実に増加している。立地条件の良い個性的な大型店舗では、売上げを対前年比三〇%近く伸ばしているが、小型店舗では横ばいからダウンしているところもある。また郊外型のショッピングセンター併設店が増加しており、売上げも安定した高い伸びを維持している」と解説している。

ゲーム場への参加人口（年間一回以上行なった人口）は二千二百七十万人（前年千七百四十万人）で、前年比三〇・五%の大幅増加となり、余暇参加人口に占める割合を示す参加率も二二・〇%（前年一七・〇%）と増えた。

九一年は参加人口が増えたものの参加回数と消費額が減少するという傾向を示したが、九二年は参加回数十三・二回（前年十・七回）、一回当りの平均消費額八百円（七百六十円）、年間平均消費額は初めて一万円台に乗せ一万五百円（八千百円）といずれも増加し、AM業界の好調さを裏付けている。

参加人口を男女別、年代別に見ると（**次ページのグラフ参照**）、男女別ではほぼ従来どおりの男三に対し女二という割合だが、前年比で男が二一%増、女が三〇%増となり女性客の増加が目立つ。

年代別ではやはり男の十代、二十代が圧倒的に多い。前年比で増加率が最も高かったのは女の二十代、次いで男の二十代、三十代の順。逆に減少したのは男の五十代だけで、他の年代は男女ともに増えている。

余暇市場の推移

億円

	85	86	87	88	89	90	91	92年
家庭用TVゲーム・ゲームソフト	2,670	3,750	2,840	3,090	3,390	3,440	3,630	4,110
遊園地	2,630	2,750	2,870	3,140	3,640	4,020	4,250	4,420
ゲームセンター・ゲームコーナー	3,000	2,500	2,400	2,570	2,960	3,490	4,130	4,870

家庭用TVゲーム

一方、家庭用TVゲーム市場も四千百十億円（前年三千六百三十億円）と初めて四千億円台に乗せ、前年比一三・二%増となった。家庭用市場は九〇年以降は業務用を下回っているが、参加人口は二千六百八十万人、参加率二六%、年間参加回数三十九・七回、年間平均費用一万三千百円とこれらは業務用を上回っている。

性・年代別参加率では、男六に対し女四の割合で、業務用と同じように女性（とくに十代、二十代）が増えている。逆に男性は三十代、四十代で少し増えたが、このほかの年代はいずれもやや減少したため、全体の参加率は伸び悩んでいる。

家庭用市場について同白書では、「スーパーファミコンは絶好調でソフトのタイトルも二百を超えた。『ドラゴンクエス

ゲーム場市場 家庭用安定、

余暇開発センター調べ

トV』や『ストリートファイターII』などが市場全体の売れ行きに大きく貢献したものの、全体的には一タイトルごとの売れ行き本数が減少してきており、ソフトメーカーにとっても難しい時代になってきた。今年七月で十周年を迎える（家庭用）TVゲーム業界は、パイオニアのLDゲーム機発表、松下電器の32ビットゲーム機開発への着手など、ゲームという表現ではくくれないマルチメディアの時代を迎えている」としている。

カラオケボックス

カラオケボックスも娯楽部門に入っており、この分野の市場は四千六百十億円（前年三千七百七十億円）で前年比二二・三%増と大きく拡大した。

参加人口は五千三百六十万人、参加率も五一・九%と高い。しかし年間参加回数十一・三回、消費額二万二千百円はいずれも前年より減少している。男女別では男が女をやや上回り、年代別では女の十代と男の二十代が多いが、男女とも年代別参加率に極端な差はない。

同白書では、「カラオケボックス業界はすでに過当競争の状態にあり、ファンの店選びが進んで優劣がはっきりしてきた。九二年は都市部で中高年サラリーマンを対象にしたルーム型が急増。各店とも飲食料金の頭打ちから、売上げアップ戦略を模索しているようだ。またカラオケを設けた個室居酒屋、AMビルのカラオケルームなどが増え、カラオケボックスという名称が実態にそぐわなくなってきている」と分析している。

遊園地分野の市場

遊園地の市場は四千四百二十億円（前年四千二百五十億円）で、前年比四・〇%増（五・七%）とやや伸び悩んだが堅調。

参加人口三千九百六十万人、参加率三八・四%、年間参加回数三・四回、年間消費額一万九千百円で、いずれもここ数年ほぼ横ばい状態で推移。男女別比率は女性が五四%とやや多く、年代別では男女とも三十代が多い。

同白書では、「遊園地業界への不況の影響は軽かったが、入場者減少という形でじわじわと出てきている。八八年以降次々に開園したテーマパークの多くは苦戦しているが、新施設の導入や地元密着型サービスを積極的に実施したところは活気がある。『ジオポリス』を新設した後楽園ゆうえんち、地元客を取り込んだ横浜ドリームランド、アミューズメント型パーク『ワンダーエッグ』などは好調だった」と分析。

OPは"快晴→曇り"予想

事業所へのアンケート調査から各業界の動向を分析した「業界天気図」で、同白書は「九二年はほとんどの業種が前年に比べて不振に転じている中で、例外は娯楽機器オペレーターとボウリング場のみであり、この二業種は二年連続"快晴◎"を維持している。九三年の見通しはボウリング場は好調が見込まれるが、オペレーターに落ち込みが予想される」としている。天気記号は◎＝三〇〜一〇〇%、○＝一〇〜二九%、⦶＝マイナス五〜九%、◑＝マイナス二九〜マイナス六%、●＝マイナス一〇〇%〜マイナス三〇%を意味する。

ゲーム場オペレーターは百三十一の事業所が回答。九一年実績→九二年実績→九三年見通しについて見ると、需要(客数)、売上げ、利益、収支の四項目で九二年実績まではすべて◎となっていたのが、九三年見通しは需要と利益を◑、売上げを⦶、収支を○としている。

このことについて同白書は、「減収予想数が増収予想数をわずかに上回ったが、前年ほどではないにしても依然として強い黒字傾向が見込まれている」と分析している。なお家庭用TVゲーム業界は調査対象に入っていない。

遊園地（二百三ヵ所）は需要と売上げが◎→◑→⦶、利益が○→◑→◑、収支が⦶→◑→◑となっており、昨年からやや下降線をたどっている。

カラオケボックス業界（百十八ヵ所）は厳しい見通しで、需要と売上げがともに◑→◑→●、利益が◑→●→●で今年は三〇%以上の落ち込みを予想している。ただ収支の面で同白書では「減収減益傾向にあるものの収支はまだ黒字傾向にある」としているが、収支の天気図は○→○→◑でやや減少するという見通しになっている。

このほか経営上の問題点としてとくに回答が多かったのは、ゲーム場とカラオケボックス業界で他の同業施設との競争激化、遊園地で時間帯・曜日・季節での客の片寄りとなっている。またゲーム場と遊園地では設備費や運営費などの増加も、問題点として挙げている。

なお余暇関連産業全体の九二年実績と九三年予想については、売上げが○→⦶でやや下降気味、需要と利益、収支はともに⦶→◑という厳しい状況になっている。

性・年代別余暇活動参加率の特徴（1992年）

ゲームセンター・ゲームコーナー（%）

全体	男女		10代		20		30		40		50		60以上	
22.0	26.1	18.0	67.6	40.4	55.7	45.3	36.1	22.7	11.6	7.2	2.9	2.8	1.6	1.3

家庭用TVゲーム（%）

全体	男女		10代		20		30		40		50		60以上	
26.0	31.5	20.8	70.3	47.3	49.5	35.2	44.0	30.9	29.3	15.7	6.6	5.8	5.0	3.7

遊園地（%）

全体	男女		10代		20		30		40		50		60以上	
38.4	36.5	40.2	42.0	58.1	46.9	66.8	63.1	67.2	38.7	29.5	14.2	17.8	17.4	11.6

府県別／業態別「許可営業所」

（平成4年12月末現在）

許可営業所

管区	区分／都道府県	業態別営業所数 専業店	併設店	計	前年計	前年比増減数	業態別備付台数 専業店	併設店	計	前年計	前年比増減数
北海道	道本部	183	704	887	970	▲ 83	7,949	4,267	12,216	12,173	43
	旭川方面	25	216	241	270	▲ 29	1,061	1,962	3,023	3,126	▲ 103
	釧路方面	23	166	189	226	▲ 37	920	836	1,756	1,827	▲ 71
	北見方面	14	156	170	192	▲ 22	568	855	1,423	1,160	263
	函館方面	12	60	72	71	1	455	436	891	997	▲ 86
	小計	257	1,302	1,559	1,729	▲ 170	10,953	8,356	19,309	19,263	46
東北	青森県	64	674	738	775	▲ 37	2,449	4,138	6,587	6,424	163
	岩手県	51	221	272	263	9	1,810	1,559	3,369	2,995	374
	宮城県	133	138	271	339	▲ 68	5,546	1,456	7,002	6,440	562
	秋田県	54	113	167	190	▲ 23	2,264	973	3,237	3,490	▲ 253
	山形県	41	38	79	78	1	2,051	444	2,495	1,944	551
	福島県	85	138	223	218	5	3,741	890	4,631	4,006	625
	小計	428	1,322	1,750	1,863	▲ 113	17,861	9,460	27,321	25,299	2,022
警視庁		1,309	772	2,081	1,967	114	57,778	7,738	65,516	59,212	6,304
関東	茨城県	134	197	331	320	11	4,833	2,232	7,065	5,847	1,218
	栃木県	107	317	424	453	▲ 29	4,512	2,315	6,827	6,476	351
	群馬県	81	195	276	259	17	3,571	3,869	7,440	6,593	847
	埼玉県	295	268	563	521	42	15,043	3,361	18,404	14,949	3,455
	千葉県	253	341	594	582	12	12,470	3,879	16,349	14,933	1,416
	神奈川県	447	417	864	899	▲ 35	20,226	3,355	23,581	22,669	912
	新潟県	98	65	163	149	14	5,538	1,666	7,204	5,836	1,368
	山梨県	34	124	158	134	24	1,199	799	1,998	1,555	443
	長野県	77	150	227	222	5	3,825	2,428	6,253	5,557	696
	静岡県	174	151	325	323	2	8,132	1,782	9,914	8,434	1,480
	小計	1,700	2,225	3,925	3,862	63	79,349	25,686	105,035	92,849	12,186
中部	富山県	52	88	140	136	4	2,042	1,147	3,189	2,954	235
	石川県	56	182	238	247	▲ 9	3,306	1,400	4,706	4,252	454
	福井県	25	366	391	410	▲ 19	1,015	1,722	2,737	2,850	▲ 113
	岐阜県	99	142	241	217	24	4,246	1,363	5,609	3,883	1,726
	愛知県	472	427	899	890	9	22,513	5,126	27,639	24,302	3,337
	三重県	110	351	461	470	▲ 9	4,384	3,374	7,758	7,037	721
	小計	814	1,556	2,370	2,370	0	37,506	14,132	51,638	45,278	6,360
近畿	滋賀県	22	70	92	88	4	835	590	1,425	1,179	246
	京都府	146	108	254	260	▲ 6	6,145	588	6,733	5,779	954
	大阪府	447	779	1,226	1,261	▲ 35	22,262	5,141	27,403	25,414	1,989
	兵庫県	178	508	686	700	▲ 14	8,384	4,674	13,058	11,281	1,777
	奈良県	35	160	195	193	2	1,072	1,207	2,279	2,113	166
	和歌山県	51	271	322	329	▲ 7	1,683	1,768	3,451	3,204	247
	小計	879	1,896	2,775	2,831	▲ 56	40,381	13,968	54,349	48,970	5,379
中国	鳥取県	25	100	125	128	▲ 3	1,203	600	1,803	1,557	246
	島根県	28	43	71	71	0	1,029	306	1,335	1,220	115
	岡山県	58	225	283	286	▲ 3	2,314	3,013	5,327	5,367	▲ 40
	広島県	118	217	335	323	12	5,999	2,214	8,213	6,599	1,614
	山口県	66	145	211	251	▲ 40	3,155	976	4,131	3,530	601
	小計	295	730	1,025	1,059	▲ 34	13,700	7,109	20,809	18,273	2,536
四国	徳島県	38	85	123	127	▲ 4	1,493	555	2,048	1,815	233
	香川県	48	162	210	217	▲ 7	2,282	995	3,277	3,084	193
	愛媛県	48	153	201	194	7	2,468	1,340	3,808	3,330	478
	高知県	37	76	113	122	▲ 9	1,224	263	1,487	1,422	65
	小計	171	476	647	660	▲ 13	7,467	3,153	10,620	9,651	969
九州	福岡県	273	275	548	508	40	12,370	3,158	15,528	12,723	2,805
	佐賀県	29	76	105	102	3	1,072	668	1,740	1,383	357
	長崎県	77	63	140	137	3	3,270	288	3,558	2,782	776
	熊本県	67	180	247	247	0	3,055	1,240	4,295	3,488	807
	大分県	51	377	428	424	4	1,382	2;484	3,866	3,652	214
	宮崎県	52	219	271	295	▲ 24	2,269	1,215	3,484	3,514	▲ 30
	鹿児島県	52	710	762	773	▲ 11	2,037	4,591	6,628	6,292	336
	沖縄県	155	752	907	985	▲ 78	2,466	5,531	7,997	9,044	▲1,047
	小計	756	2,652	3,408	3,471	▲ 63	27,921	19,175	47,096	42,878	4,218
合計		6,609	12,931	19,540	19,812	▲ 272	292,916	108,777	401,693	361,673	40,020
構成比		33.8%	66.2%	100%	−	▲ 1.4%	72.9%	27.1%	100%	−	11.1%

警察庁・生活保安課はこのほど、九二年十二月末現在の「八号営業」関係の営業所数と設置台数を発表するとともに（本紙前号参照）、その都道府県別／業態別の内訳についても明らかにした。

前々回は台数規模別、前回は飲食店／その他との併設別など、発表範囲が一定していないが、今回は前年数値との比較を見やすくした。

「八号営業」関係は、「許可営業所」と「その他の営業所」に大きく区分されており、前者は新風営法に基づく風俗営業「八号」の許可を得た営業所で、後者は法令により許可を必要としない営業所のほか、警察庁「解釈基準」で許可を必要としない扱いとされるものを含んでいる。

都道府県別では警察行政に基づき八つの「管区」と警視庁（東京都警察）について、配列が決まっている。うち北海道管区のみ「道本部」と四つの方面がある。他の省庁と比べて区分上の違いはあるが、都道府県別の数値を理解するのに実務上の困難はない。

業態別では「専業店」「併設店」の二つに分けられている（前回は飲食店との併設、その他との併設に「併設店」が分けられていた）。専業店だけの前年比もありえるが、一、二台でも「専業店」に数えることがある実態からすれば、専業店と併設店の合計を基に前年比を見たほうが実務的との見地から、前年と比べた営業所数、設置台数の変化を表に加えた。

これらの表を見ると全体的に営業所数がわずかに減少しているのに対し、設置台数は一一%も増加しており、大規模ロケの増加が著しいことを裏付けている。専業店と併設店を比べると、許可専業店が一一%増、その他専業店が七%減で、専業店全体では一一%増となっているのに対し、併設店

「その他の営業所」目立つ愛知

その他の営業所

管区	区分／都道府県	業態別営業所数 専業店	併設店	計	前年計	前年比増減数	業態別備付台数 専業店	併設店	計	前年計	前年比増減数
北海道	道本部		1,026	1,026	996	30		2,563	2,563	2,290	273
	旭川方面		101	101	153	▲ 52		773	773	866	▲ 93
	釧路方面		113	113	114	▲ 1		1,232	1,232	1,184	48
	北見方面		105	105	101	4		601	601	537	64
	函館方面		122	122	116	6		827	827	678	149
	小計		1,467	1,467	1,480	▲ 13		5,996	5,996	5,555	441
東北	青森県		83	83	74	9		409	409	323	86
	岩手県	1	151	152	123	29	6	772	778	715	63
	宮城県	4	274	278	298	▲ 20	43	979	1,022	833	189
	秋田県	1	161	162	168	▲ 6	25	834	859	777	82
	山形県	13	154	167	154	13	603	1,830	2,433	1,469	964
	福島県		282	282	218	64		1,620	1,620	1,377	243
	小計	19	1,105	1,124	1,035	89	677	6,444	7,121	5,494	1,627
警視庁			737	737	737	0		2,917	2,917	2,917	0
関東	茨城県	5	116	121	152	▲ 31	37	1,394	1,431	1,251	180
	栃木県		213	213	226	▲ 13		1,600	1,600	1,433	167
	群馬県		406	406	242	164		3,672	3,672	1,297	2,375
	埼玉県	1	218	219	164	55	21	1,874	1,895	1,472	423
	千葉県		280	280	247	33		1,610	1,610	1,199	411
	神奈川県	1	91	92	98	▲ 6	25	570	595	502	93
	新潟県	1	390	391	385	6	38	1,730	1,768	1,720	48
	山梨県		231	231	223	8		950	950	860	90
	長野県		487	487	483	4		1,455	1,455	1,434	21
	静岡県	8	1,059	1,067	1,082	▲ 15	243	6,515	6,758	6,123	635
	小計	16	3,491	3,507	3,302	205	364	21,370	21,734	17,291	4,443
中部	富山県		223	223	202	21		1,210	1,210	975	235
	石川県		773	773	785	▲ 12		2,801	2,801	2,750	51
	福井県	7	292	299	297	2	168	1,387	1,555	1,551	4
	岐阜県		829	829	814	15		2,703	2,703	2,574	129
	愛知県		2,790	2,790	2,934	▲ 144		5,484	5,484	5,846	▲ 362
	三重県	1	264	265	295	▲ 30	24	703	727	762	▲ 35
	小計	8	5,171	5,179	5,327	▲ 148	192	14,288	14,480	14,458	22
近畿	滋賀県		100	100	122	▲ 22		1,150	1,150	1,193	▲ 43
	京都府		156	156	167	▲ 11		551	551	576	▲ 25
	大阪府	2	1,093	1,095	1,135	▲ 40	124	3,149	3,273	3,068	205
	兵庫県		617	617	722	▲ 105		3,259	3,259	3,888	▲ 629
	奈良県		49	49	84	▲ 35		686	686	770	▲ 84
	和歌山県		266	266	256	10		2,580	2,580	2,180	400
	小計	2	2,281	2,283	2,486	▲ 203	124	11,375	11,499	11,675	▲ 176
中国	鳥取県		239	239	245	▲ 6		1,104	1,104	1,110	▲ 6
	島根県	1	195	196	209	▲ 13	4	602	606	591	15
	岡山県		107	107	109	▲ 2		982	982	986	▲ 4
	広島県		279	279	247	32		982	982	553	429
	山口県		113	113	105	8		904	904	612	292
	小計	1	933	934	915	19	4	4,574	4,578	3,852	726
四国	徳島県		276	276	245	31		817	817	742	75
	香川県	2	206	208	206	2	43	832	875	814	61
	愛媛県		94	94	82	12		410	410	400	10
	高知県		250	250	262	▲ 12		642	642	492	150
	小計	2	826	828	795	33	43	2,701	2,744	2,448	296
九州	福岡県	5	244	249	243	6	85	1,451	1,536	1,289	247
	佐賀県		40	40	38	2		344	344	343	1
	長崎県	2	186	188	208	▲ 20	14	849	863	830	33
	熊本県	14	191	205	192	13	128	997	1,125	1,020	105
	大分県		99	99	85	14		439	439	405	34
	宮崎県	1	131	132	138	▲ 6	23	563	586	597	▲ 11
	鹿児島県		181	181	193	▲ 12		869	869	889	▲ 20
	沖縄県		5	5	7	▲ 2		15	15	19	▲ 4
	小計	22	1,077	1,099	1,104	▲ 5	250	5,527	5,777	5,392	385
合計		70	17,088	17,158	17,181	▲ 23	1,654	75,192	76,846	69,082	7,764
構成比		0.4%	99.6%	100%	−	▲ 0.1%	2.2%	97.8%	100%	−	11.2%

では五%減少した。

前年に比べ「許可営業所」が増加したのは二十二県（前回は五県）で、増加に転じたところが多いが、全体として二百七十二店（前回は九百九十一店）減少した。

設置台数が減少したのは「許可営業所」で沖縄、秋田、福井など五県にとどまり、全体に増加する傾向だ。「その他営業所」での設置台数減少は、兵庫、愛知など十一県。

「許可営業所」の多い順は、①東京、②北海道、③大阪、④沖縄、⑤神奈川。反対に少ない順は、①島根、②山形、③滋賀、④佐賀、⑤高知で、これらは前回と同じ。

「その他の営業所」の多い順は、①愛知、②北海道、③大阪、④静岡、⑤岐阜。少ない順は、①沖縄、②佐賀、③奈良、④青森、⑤神奈川となっている。

設置台数の多い順は、「許可営業所」について東京（約六万五千五百台）が他を圧倒し、次いで愛知（約二万七千六百台）、大阪（約二万七千四百台）、神奈川（約二万三千六百台）、北海道（約一万九千三百台）の順となった。少ない順は、①島根、②滋賀、③高知、④佐賀、⑤鳥取となった（いずれも千九百台以下）。

業態別に見た営業所数の割合いは、「許可」「その他」ともに「併設店」のほうが多いが、設置台数を見ると「許可」では全台数の七三%が「専業店」に、「その他」では九八%が「併設店」に置かれていることが分かる。

こうした都道府県別の営業所数／設置台数は、各都道府県のオペレーター協会が組織化を進める上で大きな参考になる。各都道府県の営業所数に占める会員オペレーターの営業所数の割合いが〝組織率〟として示されることになるからだ。問題はこれらの数値の中身ということになる、と見られている。

（編集部）

横浜・金沢区の人工島「八景島」に

「シーパラダイス」開園
島全体がレジャーゾーン

SEA PARADISE YOKOHAMA HAKKEIJIMA

セガ社屋内ミニ遊園地「カーニバルハウス」も同時オープン

横浜市金沢区の人工島「八景島」内に、新しい感覚のレジャーゾーン「横浜・八景島シーパラダイス」が五月八日オープンし話題となっている。その中に㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）運営による同社初の屋内ミニ遊園地「カーニバルハウス」が設けられ、連日賑わっている。

金沢地区は"金沢八景"の名で古くから絵画や詩になるほど、山と入江の景勝地として知られている。現在同地区の沖合約六百六十平方㍍を横浜市が埋め立て、開発を進めているが、その南端に設けられたのが二十四ヘクタールの人工島「八景島」で、埋め立て地とは橋で結ばれている。

横浜市では八六年十一月に"八景島開発構想"を打ち出し、翌年開発事業に着手、九〇年二月に西武不動産や京浜急行電鉄など九社が出資し㈱横浜八景島（黒田昭社長）を設立、同社が横浜市から島内の七・四ヘクタールを横浜市から借り受け、九一年七月から「シーパラダイス」建設工事が進められ、今年四月に完成した。総投資額は当初見込み三百五十億円を大幅に上回り五百億円。年間入場者数二百万人を見込んでおり、初年度の売上げ額は百五十億円を目標としている。

なお八景島に入るのは無料で、各施設に利用料金が設定されている。島に入れるのは午前八時半から午後十時半までで、環境保護と安全対策のため島内への自転車、単車、自動車の乗り入れを禁止している（島へ渡る橋の手前に駐車場がある）。新横浜都市交通のモノレールを利用した場合も、橋の手前の金沢八景駅で下車後、歩いて橋を渡って島に入る。海上ルートもあり、横浜MM21から連絡船が運行している。

「シーパラダイス」は水族館中心の「アクアミュージアム」、遊園施設部分「プレジャーランド」、セガ社の「カーニバルハウス」のほかマリーナやマーケットゾーンで構成され、"知・遊・スポーツの三つの楽しみにあふれた海辺の遊楽園"をキャッチフレーズとして運営されている。

一番上の写真はマリーナから「アクアミュージアム」（右端の建物）などを見た夜景、２枚目の写真は急流コースを下る「アクアライド」、３枚目は日本初登場「ドランケン・バレル」のようす

10機種の遊園施設が点在

うち遊園施設は十種類あるが、景観との調和を重視し島内の緑地の中に点在する形で設置され、それらを総称して「プレジャーランド」と呼んでいる。このため"遊園地部分"というものはなく、大型乗物機一機種を島の一施設として扱い、機種ごとに営業時間も異なっている。十機種の設置面積を合わせると約一万三千平方㍍になる。すべて横浜八景島の直営で、その内容は次のとおり。

「サーフコースター」＝トーゴ製ローラーコースターで、海の波をイメージした全長千二百七十一㍍のコースを疾走。コースの一部が海上に八十五㍍突き出ているのが特徴。最高部は四十四㍍、最高時速は七十五㌔㍍、最大傾斜角度四十五度で所要時間は約三分。四人乗り車両の六両連結（定員二十四名）を二編成で運転。身長百二十㌢以下は利用できない。利用料金千円。

上の２枚の写真はいずれもトーゴ製ローラーコースター「サーフコースター」にて、一部分が海上に突き出したコース設定に特徴がある

「ウォーターシュート」＝トーゴ製。傾斜角度十二度、長さ七十㍍のレール上を十二人乗りの船が滑り落ちて池に着水するもの。船首に立って乗った船頭（係員）が着水と同時に飛び上がるというパフォーマンスがある。レールが二つあり、二隻の船を同時運転。利用料金六百円。

「シーパラダイスタワー」＝三菱重工業製。高さ九十㍍の支柱に沿ってドーナツ型キャビンが回転しながら上昇下降する観覧タワー。定員六十一名。所要時間六分。利用料金六百円。

以下七機種はいずれもインタミン・ジャパンが導入、施工したもの。

「メリーゴーランド」＝インタミン・ジャパン製。古き良き時代のアメリカをモチーフにしており、乗り物の八十七頭の馬と六台の馬車はすべて木製。四万個以上の電飾が付いており、メインゲートを飾るデコレーションともなっている。全体の直径三十五㍍、舞台直

４万個以上の電飾で夜を彩る「メリーゴーランド」。馬と馬車は木製

上の写真は係員も船首に乗っている「ウォーターシュート」、右は高さ90メートルの「シーパラダイスタワー」、下は「ピーターパン」と「バイキング」のようす

直径18メートル、定員108名の「オクトパス」

複葉機が回転する「レッドバロン」

径二十八㍍。定員百十一名。所要時間四分。利用料金五百円。

「ドランケン・バレル」＝同。日本初登場機種。ビアだる型の乗り物が回転、傾斜する円型舞台上で変化に富んだ動きをする。直径十八㍍。定員百八名。所要時間四分。利用料金三百円。

「オクトパス」＝同。タコの動きをイメージしたもので、二人乗りのゴンドラが上下、回転、旋回する。直径十八㍍。所要時間四分。利用料金五百円。

「アクアライド」＝スイスのインタミン社製。急流コースを円型チューブ型の乗り物に乗って進む。コース全長三百十四㍍。定員六名。所要時間三分二十秒。利用料金八百円。

「バイキング」＝同。振り子式スリルライド。最大傾斜角度六十五度。定員五十名。所要時間四分。利用料金五百円。

「ピーターパン」＝ドイツのマック社製。海賊船をイメージした子ども向け回転式大型機。定員三十二名。所要時間四分。利用料金三百円。

「レッドバロン」＝イタリアのザンペルラ社製。複葉機十台が回転し乗客のレバー操作でアップダウンする。定員三十名。所要時間四分。利用料金三百円。

以上の遊園施設はすべて横浜八景島の買い取りで直営となっている。このほか乗物として島内遊覧バスや島の周囲を巡る遊覧船もある。

セガ社ロケはドーム型で

セガ社運営「カーニバルハウス」はドーム型施設で、内部の周囲が二階建てで中央部は大きな吹き抜けになっている。フロア面積は二千八百九十平方㍍。初期投資額は約十億円、年間売上げ十億円を目標としている。

内装は、「シーパラダイス」全体のテーマである〝海辺の遊楽園〟に合わせ海底をイメージしたもので、テーマは〝海遊記〟。設置機械はTVゲーム機、プライズマシン、カーニバルゲーム、メダルゲーム機など約百五十台と、映像シミュレーター「AS―1」、ダークライド、キディライド、ボールプールなど幅広い機種を設置している。全体的に大型の機種が多く、TVゲーム機もコックピット型がほとんどを占めており、ミディ型など小型キャビネットは一台もない。

このため風営対象機の設置スペースが全体の一〇%未満となり、同ロケは八号営業対象外となっているそうだ。

フロア中央部に高さ八㍍の巨大な〝ネプチューン〟像が仁王立ちとなり、随所に海底宮殿跡をイメージした柱や岩などが配置されており、ミニ遊園地的な雰囲気がある。また二階部分はメダルゲーム機や小型アーケードゲーム機が設置され、ゲーム場ゾーンとなっている。

その中でメインとなっている機種は、ロケ設置第一号機となる「バーチャフォーミュラ」。同機は二月のAOUエキスポでセガ社が披露したもので、レーシングカー型キャビネット八台により八人まで同時通信プレイできるカーレースゲーム機。

このほか大型施設として、八人用映像シミュレーター「AS―1」、レール全長百㍍のダークライド「アドベンチャーバレル」（真砂工業製）、ティーカップ型の回転式乗物機「ティータイム」（同）、ボールプール、ミニパターゴルフなどが設置されている。

利用料金は「バーチャフォーミュラ」と「AS―1」が五百円、ダークライドと「ティータイム」、パターゴルフがいずれも三百円、ボールプールと「バーチャレーシング」が二百円、その他の機種は百円、メダルは十七枚五百円と三十五枚千円の貸出し料金になっている。

同ロケはカップルとファミリー客を中心にして、大人から子どもまで幅広い層を対象に運営しており、同社では「スタートは予想以上に好調だ。とくにオープン初日と二日目だけで一千万円の売上げがあった」としている。

売上げ比率は現在、TVゲーム機（三十八台）が二五%、メダルゲーム機（三十四台）が二二%、プライズマシン一七%、その他三六%となっている。その他三六%のうち、チケット制を採用している「AS―1」「アドベンチャーバレル」「ティータイム」「ボールプール」の四機種を合わせた売上げ比率が二割を占めているそうだ。

今までのところ客層は幼児から大人まで幅広いが、とくに若いカップルが全体の約六割と圧倒的に多く、当初設定した客層ターゲットが的中している。

同社では「冬季は入場者が減り売上げに影響するだろうが、水族館の集客力が相当大きいようなので、それが支えとなり大きな落ち込みはないと見ている」としている。なお同ロケの営業時間は午前十時から午後十時までとなっている。

「シーパラダイス」の中心施設である「アクアミュージアム」は、五階建てで延べ面積一万七千平方㍍、五百種十万点の生物が展示された日本最大規模の水族館。ガラス張りの水中トンネルの中を、エスカレーターで三階から一階（全長二十㍍）まで下りながら、海面から深海にいる各種生物を観察できるシステムも日本初のもの。

横浜八景島では、日帰り可能な半径五十㌔㍍の地域からの客を対象としている。オープン二日間で十万三千人が来場、その後平日でも一日三万人が来場し賑わっている。

いずれもセガ社運営「カーニバルハウス」のようす。人目を引く巨大な〝ネプチューン〟像（上二枚の写真）を中心に大型機種を配置。周囲二階部分にも各種ゲーム機がある

いずれも真砂工業製ダークライド「アドベンチャーバレル」のようす。海底の雰囲気を出した装飾の中をトロッコが走行していく。コースはアップダウンもあり全長100メートル

左の写真は「カーニバルハウス」の二階フロアにて、上はアーケードゲーム機、下はメダルゲーム機を設置した各フロア

日本最大規模を誇る水族館「アクアミュージアム」の内部にて、水中トンネルの中をエスカレーターで下りながら観察できる方式も日本初

THE 100MEGA SHOCK! 新見参

そなたの首は拙者がいただく。

12の刃が、超激突！

いざ真剣勝負。

侍格闘大活劇 SAMURAI SPIRITS™

サムライスピリッツ

2P対戦 途中参加可能

大好評100メガショックに、対戦史上をぬりかえるすごい奴。なんと総勢12人に秘められた、刀と素手のダブルアクション。かつてない奥義、忍法、秘剣の数々。新・怒りシステムやアイテムもひっさげて、超過激カタナバトル近日見参！

ザ・100メガショック!! 高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

NEO GEO™ 超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　　社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(338)7007	FAX.06(338)9506
東京支店	〒160	東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F)	TEL.03(3351)8222	FAX.03(3351)8120
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒480-11	愛知県愛知郡長久手町大字長湫字徳佐婦50-1	TEL.0561(63)3046	FAX.0561(63)3048
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740

18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(338)7007 FAX.06(338)7175

好評発売中

誰からも愛される人気者
ふたご子のモンチッチ®
100個　30,000円
一世を風靡したキャラクターが、ふた子になって登場！
●サイズ：高さ18.5cm

好評発売中

キューティーキューピー
100個　28,500円
とってもオシャレなキューピー達。花嫁姿が、ロイヤルウェディングの季節にピッタリ！
●サイズ：高さ19cm

販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ　製造総発売元 ―あそびは文化 タカラ

※掲載写真は試作品です。※表示価格は消費税を含みません。

まぜまぜして、幸運をキャッチ！

ぬいぐるみをかきまぜる「ラッキーまぜまぜボタン」搭載のネオカーニバルスペシャル。景品獲得のチャンスを増やして、高インカムを実現、バツグンの集客力を発揮します。

ネオカーニバルスペシャル 2人用
●外形寸法(mm)：幅1,650×奥行き883×高さ1,880
●重量：257kg ●消費電力：AC100V 180W

ネオカーニバルスペシャルミニ 1人用
●外形寸法(mm)：幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量：151kg ●消費電力：AC100V 110W

衝撃の50インチ大画面が、収益をアップ！

NEO 50™
NEO-FIFTY MULTI VIDEO SYSTEM
NEO-GEO MVS PROJECTER

ネオ50
●標準設置寸法(mm)：幅1,192×奥行き2,900×高さ1,750
●消費電力：AC100V 330W

他にも、33型大画面MVSや29型大画面MVSなど充実のラインナップが、高収益を実現します。

子どもをいじめるな

虐待防止の新ポスター

AAMAがNCPAに協力して制作

「子ども時代を楽しくさせるため、パトリック・エビンに協力しよう」のキャッチフレーズで、児童虐待防止のためのポスターを、米国AMゲーム機メーカー協会のAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）が制作、配布した。

パトリック・エビンは全米プロバスケットボール（NBA）の人気選手で、ニューヨーク・ニックスチーム所属。ポスターではエビン選手と息子が、NSM社のCDジュークボックスで音楽を楽しんでいる写真が大きく掲げられている。

米国では八九年から毎年四月を、「児童虐待防止月間」と定めて「児童虐待防止国民会議」（NCPA）が中心となってキャンペーンを強化している。AAMAはこの趣旨に賛同し、これまでにもプロスポーツの選手を使ったポスターを制作しており、今回が六作目となる。学校、図書館などに掲示される。

今回はエビン選手を起用したことを記念する楯が作られ、四月二十一日のニューヨーク・ニックス対ニュージャージー・ネット戦のハーフタイムに贈呈式が行なわれた。写真は（左から）AAMAのトニー・ユラ副会長、エビン選手、NCPA役員のジャクライン・レオさん。

日本ではそう深刻な問題となっていないように思える児童虐待は、米国では社会問題のひとつに数えられている。「児童虐待の広がりを知り、それを防ぐことができるよう、人びとに訴えるのがAAMA目的」と、AAMAのボブ・フェイ専務は語っている。

プロスポーツの選手をポスターに採用するのは、児童を虐待から守る（ディフェンドする）イメージが強いため。シカゴにあるNCPAに申し込めば、ポスターを無料で手に入れることができるとのこと。

記念楯贈呈でパトリック・エビン選手（中央）ら

米国ディズニーランドに

トゥーンタウン

今年1月に新エリアオープン

米国のディズニーランド（カリフォルニア州アナハイム）に今年一月二十六日、新しいエリア「ミッキーズ・トゥーンタウン」が完成、オープンとなっている。一億ドルも投資したらしいと噂される新施設のオープンに、ウォルト・ディズニー社のマイケル・アイズナー社長も出席した。

「トゥーンタウン」は、とくに三―十二歳の子どもたちが楽しめるようにしたもので、ディズニーワールド（フロリダ州オーランド）のマジックキングダムにある「ミッキーズ・スターランド」を一段と発展させ、「ジョリートロリー」というトロリーがエリア内を走るほど規模は大きい。

ディズニーランドを一周する鉄道に「ミッキーのトゥーンタウン」駅が開設され、ゲートを通ってトロリーに乗ると「ミッキーの家」、「ミニーの家」、「グーフィーのバウンスハウス」、「ドナルドのボート"ミス・デイジー"」、「チップとデールのツリーハウス」、「ガジェットのゴー・コースター」など十ヵ所近くのアトラクションを楽しむことができる。

ディズニーランドでは「トゥーンタウン」に今夏、「ロジャー・ラビット・カーツーン・スピン」を追加する。またアドベンチャーランド内にダークライド「インディアナ・ジョーンズ」を建設、九四年秋ごろオープンさせる予定とのこと。

ディズニーランドに第二パーク「ウェスコット・センター」を建設する計画については、周辺の環境との調整中で、近く着工するものと見られている。

ユニークなゲームロボ

乗り込み対抗戦

米国タロボット社が開発

米国のタロボット・インターナショナル社（本社テキサス州ヒューストン、マーク・ワイルド社長）はこのほど、ユニークなAMゲーム機「ボクサージョックス」を開発した。

これはプレイヤーが中に入って乗り込み、レバー操作でロボットを動かすとともに、レバーの先にあるボタンでパンチを繰り出すという乗り物対抗ゲーム機。高さ一・八メートル、幅一・二メートル、奥行一・四メートルで、やや大きな人物並のサイズだが、デザインがすごい。

ロボットを移動させたりする動力はガソリンエンジン。アームを動かすのは十二ボルトのバッテリー。八歳以上なら、だれでも使える。強化プラスチック、クッションなどで安全性も保証できる、と同社は説明している。

同社はこれを「スポーツ・シミュレーター」と呼んでいるが、使えるものかよく分からない。

タロボット社の「ボクサージョックス」2台

ドイツ・ノバ社社長が

イタリアのコピーヤー摘発を歓迎する意見も

イタリアの大物コピーヤー、パオロ・レオナルド・デヌーノ氏の会社、エレクトロニク・デバイス社（本社ミラノ）らが著作権侵害で二月、警察に摘発された事件で、デヌーノ氏は「押収されたコピー基板は、よその会社が勝手に送ってきただけのもの」とか言っているらしい。

この事件はECディレクティブの規定に基づく初のコピーヤー摘発として知られることになったが、ドイツのノバ社ハンス・ローゼンツバイク社長によると、この種の摘発はイタリアなどで可能になったが、ドイツでは九四年初めごろになる見通しとのこと。

これはドイツの業界誌「オートマテンマークト」五月号に掲載された、ローゼンツバイク氏へのインタビュー記事によるもの。同氏は、「輸入業者でなくとも、コピー基板であることは判別できる。無断コピー品を製造するだけでなく、販売、営業使用することも違法行為となり、逮捕される」と説明している。

TVゲームの無断コピーなど著作権侵害に対しては、米国や日本では刑事訴訟手続きを進めるのが一般的になってきているが、ヨーロッパでは英国、イタリアでやっと刑事訴訟手続きが実現したばかり。しかし逮捕や押収が現実のものとなると、コピーヤーにはかなり大きな衝撃を与えるらしい。

ローゼンツバイク氏は、「コピー品の流入を防ぐためにも、こうした捜査活動はいい結果をもたらす」との考えを、このインタビューで示した。

「ストII」無断改造した

テストロン訴え

カプコンUSA社が民事で

米国の業界誌「リプレイ」五月号によると、カプコン「ストリートファイターII・CE」の無断スピードアップキットについて、カプコンUSA社は警告していたが、ツービット・スコア社などが警告に従い中止したのに、ニューヨーク州のテストロン社（スチーブ・ホッチマン氏）は従わなかったために、このほどテストロン社を民事訴訟で訴えた。

これに対しスチーブ・ホッチマン氏は、「ゲームジーニー」訴訟での判例を持ち出し、あくまで闘うとのこと。業務用ゲーム基板の無断改造については著作権侵害の判例があるのに、なにか同氏は勘違いしているらしい。

International Trade Show

Summer CES'93 (Chicago, U.S.A.)	Jun. 3-6
Expo Diversiones (Jalisco, Mexico)	Jun. 14-19
Mexico Park Show (Guadalajara, Mexico)	Jun. 17-19
Latin America Expo (Mexico City, Mexico)	Jul. 21-22
SALEX (San Paulo, Brazil)	Jul. 22-24
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Aug. 26-28
Pinball Expo'93 (Chicago, U.S.A.)	Sep. 9-12
TAE'93 (Taichung, Taiwan)	Sep. 17-21
World Gaming (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 20-22
Amusexpo (Paris, France)	Sep. 23-25
EELEX (St. Petersburg, Russia)	Sep. 28-30
Queensland AMOA (Brisbane, Australia)	Sep.29-Oct.2
Fun Expo (Nashville, U.S.A.)	Sep.30-Oct.2
LIW (Birmingham, UK)	Oct. 5-7
SADA'93 (Barcelona, Spain)	Oct. 20-22
AMOA Expo'93 (Anaheim, CA, U.S.A.)	Oct. 21-23
ENADA'93 (Rome, Italy)	Oct. 21-24
AL Preview (London, UK)	Oct. 27-28
IAAPA'93 (Los Angeles, U.S.A.)	Nov. 17-20
Forainexpo (Paris, France)	Dec. 7-10

ヨーロッパAM通信

チェコ市場の窓 A+LTS開催

規制多いがギャンブル機中心に発達

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】　中央ヨーロッパにおける初のAM機／ギャンブル機国際展、A+LTS（アミューズメント&レジャー・トレードショー）93が四月三十日から五月二日まで、チェコ共和国プラハのビスタビステにあるプラハ展示場のプラミスロビー・パレスで開催された。

これに十五ヵ国から七十社が出展した。内わけはチェコ二十六、オランダと英国各八、ドイツ七、ベルギーとイタリア各四、オーストリア三、アイルランドとフランス各二、ポーランド、クロアチア、スロバキア、スペイン、日本、台湾が各一となっている。これ以外にチェコの小間の多くに、外国のメーカーなどが名を連ねており、それらは九十一社に及んでいる。

これら国際的な出展社の中には業者協会、試験機関、業界紙関係も含まれている。出展社は、チェコ共和国やスロバキア共和国、その他中央／東部ヨーロッパからの来場者に対し、製品やサービスを紹介した。登録入場者数は初日八百三十二人、二日目千百一人、三日目五百十人の計二千四百四十三人だった。法律の制定や業界の規制を担当する大蔵大臣など、国や自治州の担当官らも姿を見せた。

展示会場の広さは千七百八十二平方㍍。主催者は英国のユーロトレード・エキジビション社（ジェリー・ロビンソン氏）と同社のチェコ代理人、ビクター・ペスカ氏。来年も同じスケジュールで予定されており、すでに出展予約が始まっている。

左の写真はドイツのアルファ・エレクトロニック社の小間でデニス・フレイ氏。中古品を扱う業者ではヨーロッパでも大手だ

右側上の写真はSNKの小間で（左から）竹下和広氏とジェームズ・ホープ氏。下の写真は英国エレクトロコイン社の小間でスパイロス・スパーシス氏。フリッパーとフルーツ遊技機も

チェコでは先に設立されたADHPと、最近設立されたACFPVHAの二つの協会がある。オランダ系のADHP（イボ・カサール会長）は、クリチクフ・パビリオンに集合して出展した。オーストリア系のACFPVHA（ジリ・カントール会長）はメイン会場に出展した。

試験機関EZU

A+LTS93に伴うセミナーで、チェコでのギャンブル機規制法について、ADHPのカサール会長と、チェコの公式試験機関EZUの担当官が説明した。EZUは電気用品の安全性を確保するため設けられ、六十年間の実績がある。EZUはスロバキアのTSUと同様このショーに出展した。

チェコの通貨はクラウン（1ドルは約二十八クラウン）で、一、二、五、十、五十の各クラウン硬貨がある。ギャンブル機では二クラウン賭け、最大三百クラウン払い出される。ペイアウト率は六〇—八〇%。免許料は半年分一万クラウンで、免許手続きが必要だ。ギャンブル機の運営会社は一〇〇%チェコの会社でなければならず、資本金も十万クラウン以上と決まっている。なお利益の四五%が課税される。

九〇年五月に施行された法律二〇二号は、ギャンブル機、カジノ、宝くじについて、技術面と免許手続きに分けて規定している。外国の通貨を扱う機械は大蔵大臣の、その他の機械は自治州のライセンスが必要となる。

電気的な安全性が明らかで、EZUから承認を受けるとロケに機械を設置することができるが、独立した二個の計数器を取り付け、うち一個はリセットできないようにしておかねばならない。機械の運営許可期間は五年間で、記録を添付しなければならない。またEPROMとコンピューター・プログラムのリースも備える必要がある。これらは定期的な点検時に確認される。

必要なデータをメーカーが出さないため、オペレーターが申請しようとしても書類が揃わないことがある。チェコには六万—七万台のギャンブル機があると見られているが、オーストリアとオランダの製品以外はこの点で問題があるようだ。

SNKネオジオ

日本からはSNKが最新ゲーム「ワールドヒーローズ2」を披露した。同社は画期的な業務用「NEO—GEO」システムのメーカーで、買いやすい価格の本体／ソフトを強調した。とりわけ同社のTVゲーム機には、来場者の人気が集まった。

K&Uも日本の業者で販売、輸出で二十年以上の経験があるとのこと。完成品タイプのTVゲーム機、TVゲーム機の基板、カラオケ、クレーンなどの中古機を売り出している。

台湾のイーゴ社はTVゲーム関連のパーツを出品した。十五年の業績があり、中南米に輸出してきているが、このほど欧州市場に進出するためロンドンに事務所を開設した。

フランスのアブランシェ・オートマチック社は、インパクトのカミーレ・ノテック氏をチェコでの販売代理人に指定した。TVゲーム機、モニター、プールテーブルなどで、アフターサービスもできるよう近く技術者養成も行なわれる。

オーストリアのインターマチック社はギャンブル機「スターポイント」、「スターボーナス」、「ロイヤルカード」を出品。またチェコ市場向け新製品をテスト中だとしている。同社はギャンブル機製造のほかカジノ経営についても専門的だ。

同国インペラ社はチェコ／スロバキア市場用ポーカー「クラブマスター」を出品。酒場などでの卓上型（カウンタートップ）と、遊技場用アップライトのいずれも用意している。認可された四機種のほか新タイプを二機種出品した。

左側上の写真はアブランシェ社の（左から）ミッシェル・オブリン氏、通訳嬢、ビラード氏。

下はインターマチック社のツラビンガー氏（右）とノイマン夫妻、そして「スターポーカー」

同国ファンワールド社は「ビデオマット」シリーズの最新TVスロット「リンゴスター」を出品。その他TVポーカーやフルーツマシンを、いろいろなキャビネットで紹介した。EZU／TSU承認済みである。

英国のエレクトロコイン社はデータイーストUSA社製フリッパーとTVゲームを紹介。またEZU承認済みのギャンブル機「アクション・リプレイ」、「スポットオン」を披露した。

英国デイスレジャー社とチェコのデイスレジャー・プラハ社は、メイゲイ社製ギャンブル機、TVゲーム機キャビネット「ユニセーフ」、それにPSS社製パーツ類を出品した。

多い賭博遊技機

オランダのベルトメイヤー・オートマテン社とチェコのベルチメックス社は、英国エース社製フルーツマシン「スーパークラブ」、「ハイフライヤー」を出品、また同社「マネーバンク」、「スーパーバンク」も紹介した。

同国のフォーチュナ社はバリー社2000に基づくスロットマシンを出品した。各地の規制に適応できるのが特徴で、チェコ用として紹介した。また同国デルタ・オートマテン社は、中央／東ヨーロッパ用に開発されたギャンブル機「ランダムフルーツ」など出品した。

アイルランドのキンブル社は「ダブルハイロー！」、「ジョーカー・ポーカー」のチェコ用を出品した。同社はTVカードゲームの専門メーカーだ。

チェコのツリン・マチック社はノボマチック社製ギャンブル機を出品。同社はオーストリアから仕入れて販売している。九〇年代中ごろに設立され、ギャンブル遊技場を百軒以上、二千台近くオペレートしている。

ギャンブル機の出品が多い中で、イタリアのノルデタリア・リカムビ社はプールテーブル、ビリヤードクロスなど出品した。ドイツのアルファ・エレクトロニック社は中古のプールテーブル、TVゲーム機、フリッパーを出品した。この分野ではヨーロッパ最大の業者のひとつとなっている。

ベルギーのOTRインターナショナル社はクレーン遊技機、両替機などを出品した。チェコの大手ギャンブル機オペレーター、フェアプレイ社もギャンブル機を出品した（以下次号に続く）。

（Martin Dempsey）

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

6月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ＮＢＡ　ＪＡＭ（ウィリアムズ）	9.68
2	モータルコンバット（ミッドウェー）	9.24
3	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	8.79
4	スーパーチェイス（タイトー）	8.58
5	ストリートファイターIIチャンピオンエディション〔ＳＦIIダッシュ〕（カプコン）	8.23
6	ファイターズヒストリー（データイースト）	8.15
7	ターミネーター　2（ミッドウェー）	7.78
8	ゴールデンアックス　II（セガ社）	7.25
9	ファイナルラップ　3（ナムコ）	7.14
10	ダブルアクセル〔パワーホイールズ〕（タイトー）	7.11

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	バーチャレーシング（セガ社）	9.29
2	スズカ８アワーズ（ナムコ）	9.00
3	スタジアムクロス（セガ社）	8.60
4	ファイナルラップ　2（ナムコ）	8.22
5	レースドライビング（アタリゲームズ）	7.85
6	エックスメン（コナミ）	7.67
7	ギャラクシーフォース（セガ社）	7.60
8	スティールタロンズ（アタリゲームズ）	7.48
9	マッドドッグ　II（ＡＬＧ）	7.46
10	モトフレンジー（アタリゲームズ）	7.33

ベスト・ニュービデオ

《本紙特約》　調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ＳＦIIＣＥ〔ストIIダッシュ〕ターボ（カプコン）	8.47
2	ワールドヒーローズ　2（ＳＮＫネオジオ）	8.30
3	タイムキラーズ（ストラータ）	8.24
4	ＣＯＷボーイズ（コナミ）	8.13
5	イン・ザ・ハント〔海底大戦争〕（アイレム）	8.00
6	ウォリアーズ・オブ・フェイト〔天地を喰らうII〕（カプコン）	7.90
7	ネック＆ネック（ブンドラ）	7.67
8	スリーカウントバウト〔ファイヤー・スープレックス〕（ＳＮＫネオジオ）	7.42
9	キャディラックス（カプコン）	7.33
10	フェイタルフューリー　2〔餓狼伝説２〕（ＳＮＫネオジオ）	7.32
11	アート・オブ・ファイティング〔龍虎の拳〕（ＳＮＫネオジオ）	7.19
12	ワールドヒーローズ（ＳＮＫネオジオ）	7.17
13	ストリートファイター　II（カプコン）	7.08
14	エアロファイターズ〔ソニックウィングス〕（マックオリバー）	6.77
15	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	6.71
16	スキンズゲーム〔メジャータイトル２〕（アイレム）	6.71
17	スティールガンナー　2（ナムコ）	6.58
18	トータルカーニッジ（ミッドウェー）	6.35
19	レッスルフェスト（テクノス）	6.26
20	バース（カプコン／ロムスター）	6.25

フリッパー

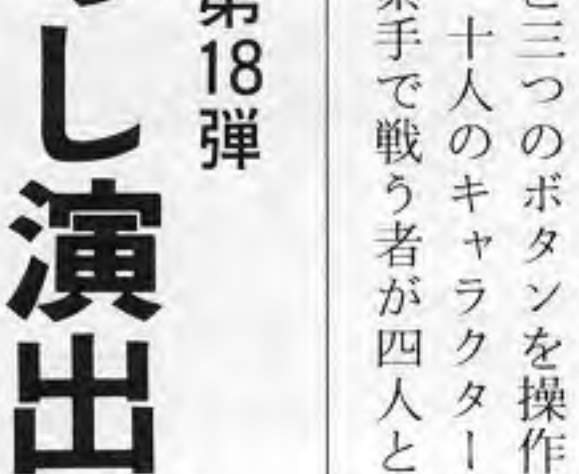
	機種名（メーカー名）	評価
1	トワイライトゾーン（ミッドウェー）	9.50
2	アダムスファミリー（ミッドウェー）	8.79
3	ストリートファイター　II（プリミア）	8.50
4	ドラキュラ（ウィリアムズ）	8.36
5	ホワイトウォーター（ウィリアムズ）	8.20
6	クリーチャー・フロム・ザ・ブラックラグーン（ミッドウェー）	8.11
7	ロッキー＆ブルウィンクル（データイースト）	8.11
8	スターウォーズ（データイースト）	7.98
9	ターミネーター　2（ウィリアムズ）	7.84
10	フィッシュテールズ（ウィリアムズ）	7.61

話題のマシン

TV格闘トーナメントゲーム

10人異なる技で

コナミ「マーシャルチャンピオン」基板

マーシャルチャンピオン

異種格闘技の試合をテーマとしたTVゲーム機「マーシャルチャンピオン」が、コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）から六月二日発売となる。

これは得意技が異なる十人の闘士がトーナメント方式により一対一で戦うものだが、二人同時プレイの場合は対戦となる（同じキャラクター同士の対決も可能）。また2P側が途中参加し（乱入）、コンピューターに代わって1P側と対戦することもできる。八方向レバーと三つのボタンを操作。

十人のキャラクターは素手で戦う者が四人と武器も使う者が六人いて選択。なお相手の武器を取って使うことも可能。レバーでジャンプあるいはしゃがみ、その状態から上、中、下段攻撃へ移るという攻撃方法が基本となっている。必殺技は各キャラクターによって異なり、火で身を守り敵を弾き飛ばしたり、舞を舞ったりとそれぞれ独特の技を駆使する。

また背景も多彩で、金閣寺と大文字焼き、アラビアの宮殿、さらに歌舞伎のような舞台などのステージがある。ゲームはタイマーとライフ制を併用。基板販売のみでOP価格十七万八千円。

データフリッパー第18弾

趣向凝らし演出

「ロッキー&ブルウィンクル」

フリッパー「ロッキー&ブルウィンクル」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から、五月十八日発売となった。

これは米国テレビアニメ「ザ・アドベンチャー・オブ・ロッキー&ブルウィンクル&フレンズ」（日本では〝空飛ぶロッキー君〟の名で以前にテレビ放映された）をもとにしたもので、同社ピンボールシリーズ第十八弾となる。空飛ぶムササビ〝ロッキー〟とのんきなオオジカ〝ブルウィンクル〟がコミカルな世界で遊ぶようすが描かれている。

プランジャーがなくボタンでボールをシュートし、まず点滅しているトップレーンを狙うと高得点のチャンス（点滅個所はボタンで変更可能）。帽子ターゲット完成後に左上ホールに入れると、バックガラスの仕掛けが動き帽子の中からネタ（三種ある）が出現するという演出や、ドットマトリクス画面でのジグソーパズルなど趣向を凝らした遊びが採り入れられている。また四色のパイを完成させるとボール三個プレイとなるほか多くのフィーチャーがある。定価六十八万円。

ロッキー&ブルウィンクル

魔法使うTVシューティング

王国滅亡を救う

エイブルから「魔法大作戦」

魔法大作戦

縦スクロールのTVシューティングゲーム「魔法大作戦」が、㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から六月四日発売となる。

これは㈲ライジングの開発第一弾となるもので、〝ゴブリガン帝国〟の襲来から王国の危機を救うため、四人の賞金稼ぎ（選択）が戦うという内容。ファンタジーとメカが融合した世界の中で、スピード感ある展開と派手な攻撃を繰り広げるのが特徴で、敵兵士や村人が走ったり、ダムが破壊され水が流れるなど背景シーンも凝っている。八方向レバーと二つのボタンを操作する。二人同時プレイ、途中参加も可能。

六ステージ構成で異様なボスを撃破するとクリアで、1P側は〝ボケ〟、2P側は〝ツッコミ〟のセリフが出て面白い。〝パワーコイン〟を集めるとショットが六段階までパワーアップ。妖精が落とす三色のアイテムを取るとオプションが付き、前方集中攻撃、広範囲攻撃、自動追尾攻撃などが可能となる。また特定の敵を破壊してアイテムを取ると、敵にくっついてダメージを与える〝超魔法ボンバー〟を発射できるなど、独特の攻撃方法も採用。ゲームは持ち機数制。また全ステージを二周クリアするとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

新方式のクレーン機

カプセル吸い上げ

サンワイズ「UFOシューター」

カプセルを吸い上げるという方式を採用した新タイプのクレーン機「UFOシューター」が、㈱サンワイズ（本社東京、松下清社長）から五月末に発売となった。

これはUFOが飛来しカプセルを基地に運ぶという設定。クレーン部がUFOのデザインで、爪ではなくUFOの底に掃除機の吸い込み口のような吸引部があり、UFOを下降させてカプセルを吸いつけるというシステム。カプセル（50、75、100㍉対応）を吸い上げた後、下部から突き出して左右へ動いているレールの上にボタンで落とすと払い出される。幅八五㌢、奥行九二㌢、高さ一九〇㌢。OP価格六十五万円。

UFOシューター

話題のマシン

システム24のクイズゲーム

パネルめくりも

セガ社「めくるめくストーリー」

TVクイズゲーム「クイズめくるめくストーリー」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から同社〝システム24〟として五月二十四日発売となった。

これは少年と少女が〝クイズの国〟に迷い込み、変な動物二匹と一緒にクイズに答えて脱出するという設定。クイズのほか、オセロタイプのパネルめくりゲームや間違い探しゲームにも挑戦できることが特徴。四方向レバーと一つのボタンを操作する。四人まで同時プレイが可能。

クイズは幅広いジャンルから出題され、三択―五択制。全部で六ステージあり、各ステージで指定正解数に達すると、縦横各七枚、計四十九枚のパネルボードが表示される。レバーとボタンで好きなパネルをめくり、自分の色ではさんだパネルを同色にしていくが、ライフ増やペナルティなどのパネルもあるので注意。次に一番多くパネルを取ったプレイヤーから、絵の中の間違いを探し出すゲームに挑戦する。一定数以上不正解でゲーム終了。基板販売で定価十七万円。

クイズめくるめくストーリー

〝Qサウンドシステム〟第3弾

犯罪組織と戦う

カプコンの「パニッシャー」基板

パニッシャー

TV格闘アクションゲーム「パニッシャー」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から五月二十六日発売となった。

これは同社〝Qサウンドシステム〟第三弾となるもので、ギャング組織に妻子を殺された〝パニッシャー〟が、諜報員〝ニック・フューリー〟と共同でギャング組織撲滅に向かうという設定。

戦いはレスリングの技を中心とした格闘だが、敵が銃を持っている時はプレイヤーも銃で応戦するほか、手投げ弾やナイフ、落ちているもの（ダイナマイト、ドラム缶、消火器など）も使いながら攻撃する。ステージも地下鉄のホームや電車の中、森、街の中など多彩。八方向レバーと二つのボタンを操作する。二人同時協力プレイも可能。

敵はギャングの手下のほかサイボーグやロボットなども出現。レバーを同方向へ二回倒すとローリングダッシュ、敵をつかんで二つのボタンを同時に押すと足を持って振り回すヘルスイング、敵とジャンプしてレバー下方向とボタンで逆さになり敵を頭から地面に叩きつける技を出すほか、しゃがんで片足で円を描き敵を払いのけるなどの必殺技も使える。ゲームはタイマーとダメージ制併用。基板販売のみで定価二十九万八千円。

回るアンパンマン

バンプレストの定置メリー

定置回転式乗物機「アンパンマンメリー」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から三月下旬以降発売となっている。

これは〝アンパンマン〟キャラクターを配したミニメリーゴーランドで、上部は〝バイキンマン〟が乗った大きなUFOのデザインになっている。空を飛んでいる姿の〝アンパンマン〟が三つ（三人乗り）あり、その背中にまたがって乗ると、上下動しながら本体全体が回転する。終了時にキャラクターカードが払い出される。直径一八〇㌢、高さ二三〇㌢。OP価格百三十八万円。

アンパンマンメリー

光線銃で狼狙撃

ホープ「ポヨヨン村の大騒動」

ガンゲーム付き定置型乗物機「ポヨヨン村のだいそうどう」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から三月以降発売となっている。

これは〝ポヨヨン村〟のアイドルをさらって逃げる狼たちを、パトカーが追跡し光線銃でやっつけるという設定になっている。前方に狼やアイドルなどのキャラクターが配置され、メルヘン調の家や森などがターゲットのボックスを囲んでいる。光線銃のレバーを握って先端のボタンで発射。ターゲットが動き、命中すると光と音による演出がある。前後の長さ二〇六㌢、幅一〇〇㌢、高さ一七〇㌢。定価百三十八万円。

ポヨヨン村のだいそうどう

50インチキャビネット

タイトーの投影式「テアトロ50」

五十インチプロジェクター使用TVゲーム機キャビネット「テアトロ50」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から三月中旬以降発売となっている。

これは二人用でゆったり座れるベンチシート、振動するサウンドシステム、画面下にまとめられた画面調整スイッチ類などが特徴。幅一一六㌢、奥行二四三―三七〇㌢、一九〇㌢。定価百七十五万円。

テアトロ 50

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.202

なにはなくても〈3〉

矢飛圓方

『貨幣論』で著者岩井克人が伝えたかったメッセージはハイパー（超）インフレーションによる資本主義の崩壊への警鐘ということだ。

資本主義の根源を貨幣におき、貨幣についての考えを進めてゆく。

「貨幣の誕生そのものが、生命誕生と同様、奇跡的なところがある。貨幣は本質的なものがないのが本質という、実体のない"元祖バブル"だ。貨幣が貨幣として存在するのは、これまで流通してきたことが唯一の根拠。だから貨幣が持っている根源的な危うさは、貨幣の流通を妨げるハイパー（超）インフレーションということになる。これが資本主義が抱えている本質的な危うさだ」

「現実の問題としては、潜在的な可能性としてのドル本位制の崩壊だろう。実際、ドルの半分以上は、アメリカ政府の手を離れ世界中で流通し、実際に印刷される紙幣の何十倍のドルが決済通貨として使われている状況の中で、ドルのハイパーインフレ、つまりドルの崩壊が起これば、世界資本主義は根源的危機に直面することになる」

マルクスはといえば、『資本論』で「危機」（Crisis）を「貨幣飢餓」として説明している。

――支払い手段としての貨幣の機能は、媒介されない矛盾をふくんでいる。もろもろの支払いが相殺されるかぎり、貨幣は、ただ観念的に計算貨幣または価値尺度として機能するだけである。現実の支払いがなされなければならないかぎり、貨幣は、流通手段として、すなわち物質代謝のただ瞬間的な媒介的な形態としてあらわれるのではなく、社会的労働の個別的な化身、交換価値の独立な定住、絶対的商品としてあらわれるのである。この矛盾は、生産・商業恐慌中の貨幣恐慌とよばれる瞬間に爆発する。貨幣恐慌がおきるのは、ただ、支払いの連鎖と支払いの決済の人工的な組織とが十分に発達している場合だけのことである。この機構の比較的一般的な攪乱（かくらん）がおきれば、それがどこから生じようとも、貨幣は、突然、媒介なしに、計算貨幣というただたんに観念的な姿から硬い貨幣に一変する。それは、卑俗な商品では代わることのできないものになる。商品の使用価値は無価値になり、商品の価値はそれ自身の価値形態のまえに影を失う。たったいままで、ブルジョアは、繁栄に酔い開花を自負して、貨幣など空虚な妄想だと断言していた。商品こそは貨幣だ、と。いまや世界市場には、ただ貨幣だけが商品だ！という声が響きわたる。鹿が清水をもとめて鳴くように、彼の魂は貨幣を、この唯一の富をもとめて叫ぶ。恐慌のときには、商品とその価値姿態すなわち貨幣との対立は、絶対的な矛盾にまで高められる。したがってまた、そこでは貨幣の現象形態がなんであろうとかまわない。支払いに用いられるのがなんであろうと、金であろうと、銀行券などのような信用貨幣であろうと、貨幣飢餓には変わりはないのである――

マルクスによれば恐慌においては、「商品の使用価値は無価値」になり、貨幣によってじっさいに買われなければ、無用なものになってしまう。その結果、生産がとまり、企業が倒産し、失業者が街にあふれる。すべての商品が無用でくだらないがらくたに成りさがってしまう一方、それに対立する貨幣のほうは「唯一の富」としてその価値をますます高めてゆく。この恐慌をマルクスは資本主義の危機とした。

岩井克人はこの局面をこう捕らえる。

恐慌の局面において貨幣が価値を高めているとはいってもひとびとが欲していたのは、貨幣にふくまれている金ではなく、貨幣がもつ流動性である。

ひとびとはモノとしての商品の具体性よりも、いつでもどこでもどのような商品とも交換できるという可能性のほうを欲しがっている。ケインズのいう流動性選好すなわち流動性への欲望なのである。

流動性への欲望がある限り、ひとびとは貨幣をいつでもどこでも受けいれてくれる貨幣共同体が存在していることについては自明であるとし、またそれが存在しているのはそれが未来永劫にわたって存続していくと期待されているからであるとする。

恐慌の局面においても、ひとびとは永遠の共同体を欲しがっていることになり、したがって資本主義社会にとって恐慌は本質的な危機になることはないであろうと岩井克人は断を下す。

そうして本質的な危機はハイパーインフレーションにあるとする。

ハイパーインフレーションこそ貨幣の存立構造を危機におとしいれ、その貨幣の媒介によって維持されている商品世界そのものを解体させてしまう事態であるとする。ハイパーインフレーションは貨幣の貨幣としての価値をこの世から消し去ってしまう。貨幣が電磁気的なパルスにまで変身してきている限り、わたしたちは日々薄氷を踏むおもいで生活をしていることになる。

岩井克人は『貨幣論』の最後の一頁で慌しく剰余価値の創出は貨幣の、「ない」世界から貨幣が「ある」世界へと歴史が跳躍したあの『奇跡』にあるとし、その後、本物の貨幣のたんなる代わりがそれ自体で本物の貨幣になってしまうという、あの小さな「奇跡」のくりかえしが、モノとしての価値を上回る貨幣の貨幣としての価値をそのたびごとに大きさを拡大させてきた、これが剰余価値をうみだしたとしている。

しかしこの問題については、もっと大きなことが無視されているのではなかろうか。労働が全てとは言えないにしても、やはり額に汗して働かずには、モノを生産することなくして剰余価値が生じないことは、海の向うのヤッピーのヒッピーへの転落、わが国のバブルがはじけた後の現象、局面に明らかに見てとれることである。

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ワールドヒーローズ　２（ＳＮＫネオジオ） World Heroes 2 (SNK)	7.91
2	3	ストⅡダッシュ・ターボ（カプコン） SFⅡ・CE Turbo (Capcom)	7.52
3	6	海底大戦争（アイレム） In The Hunt (Irem)	7.38
4	9	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile／Sega)	7.05
5	4	戦国エース（彩京／バンプレスト） Samurai Ace (Psikyo／Banpresto)	6.64
6	5	ハットトリックヒーロー '93（タイトー） Hat Trick Hero'93 (Taito)	6.50
7	7	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	6.38
8	2	ファイターズヒストリー（データイースト） Fighter's History (Data East)	6.23
9	11	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	6.05
10	—	キャディラックス（カプコン） Cadillacs (Capcom)	6.00
11	13	天地を喰らう　Ⅱ（カプコン） Worriors of Fate (Capcom)	5.89
12	12	クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	5.87
13	10	ガイアポリス（コナミ） Gaiapolis (Konami)	5.86
14	8	餓狼伝説　２（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury 2 (SNK)	5.84
15	20	ストリートファイターⅡダッシュ（カプコン） Street Fighter Ⅱ:Champion Edition (Capcom)	5.80
16	21	スーパーワールドスタジアム '92激闘版（ナムコ） Super World Stadium '92 Heavy Fighting (Namco)	5.75
17	17	クイズココロジー（テクモ） Quiz Kokorogy* (Tecmo)	5.67
18	24	ストリートファイター　Ⅱ（カプコン） Street Fighter Ⅱ (Capcom)	5.64
19	14	クイズ学問ノススメ（コナミ） Quiz Gakumon No Susume* (Konami)	5.53
20	15	牌砦（メトロ／エイブル） Fortress of Tile (Metro／Able)	5.50
21	19	ファイヤー・スープレックス（ＳＮＫネオジオ） 3 Count Bout (SNK)	5.40
22	16	スーパーワールドコート（ナムコ） Super World Court (Namco)	5.36
23	22	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B／Taito)	5.33
24	18	上海　Ⅱ（サン電子） Shanghai Ⅱ (Sun Electronics)	5.31
25	27	セイブカップサッカー（セイブ） Seibu Cup Soccer (Seibu)	5.15

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	タイトルファイト（セガ社） Title Fight (Sega)	8.19
2	2	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	8.09
3	3	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	7.33
4	4	ラッキー＆ワイルド（ナムコ） Lucky & Wild (Namco)	7.00
5	8	ファイナルラップ　３（デラックス）（ナムコ） Final Lap 3 (Deluxe) (Namco)	6.86
6	5	バーチャレーシング（デラックス）（セガ社） Virtua Racing (Deluxe) (Sega)	6.81
7	6	コカコーラ・スズカ８アワーズ（デラックス）（ナムコ） Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)	6.67
8	9	スーパーチェイス（タイトー） Super Chase (Taito)	6.50
9	10	ワイルドパイロット（ジャレコ） Wild Pilot (Jaleco)	6.33
10	—	グランプリスター　Ⅱ（ジャレコ） Grand Prix Star Ⅱ (Jaleco)	6.25
11	12	ファイナルラップ　３（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	6.17
12	11	天地を喰らう　Ⅱ（カプコン） Worriors of Fate (Capcom)	6.10
13	13	コカコーラ・スズカ８アワーズ（スタンダード）（ナムコ） Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco)	6.00
14	14	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	5.75
15	15	Ｆ１エキゾーストノート（セガ社） F1 Exhaust Note (Sega)	5.27

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スーパーリアル麻雀　PⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	7.27
2	2	所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong* (Sega)	5.27
3	5	グッとＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong More Lucky* (Seibu／Tecmo)	5.20
4	6	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム） Mahjong Final Romance* (Video System)	5.17
5	3	麻雀革命Ⅱ・プリンセスリーグ（ジャレコ） Mahjong Revolution Ⅱ* (Jaleco)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ホワイトウォーター（ウィリアムズ） White Water (Williams)	7.00
2	3	ドクターフー（ミッドウェー） Dr. Who (Midway)	6.40
3	2	フィッシュテールズ（ウィリアムズ） Fish Tales (Williams)	6.20
4	6	ゲッタウェイ（ウィリアムズ） Getaway (Williams)	4.86
5	8	アダムスファミリー（ミッドウェー） Addams Family (Midway)	4.75

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Sega, Accolade Settle US Copyright Lawsuit

In the copyright lawsuit being fought out between Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, and Accolade, Inc., San Jose, U.S.A., Accolade has continued to hold the upper hand leading to both parties recently reaching an out-of-court settlement. It was announced that Sega Enterprises, its subsidiary Sega of America, Inc., Redwood City, CA, and Accolade reached a compromise on April 30, and Accolade has joined Sega's third-party license program for the "Genesis" and "Game Gear" systems.

Accolade is a producer of software for IBM-compatible computers, and also belongs to Nintendo's third-party program. Since September 1991 Sega has added its own trademark security system (TMSS) to its home video game system "Genesis" making only software supplied by Sega or licenced third parties compatible.

Accolade, which has manufactured game software for "Genesis" without Sega's permission, used reverse engineering to disassemble "TMSS" and add a new program to its software to make it work on "Genesis". As a result, in October 1991, Sega filed a copyright violation suit with the US District Court, against which Accolade brought a cross action. In April 1992, based on Sega's motion, the federal district court ordered a preliminary injunction to Accolade.

Seeking a cancellation of the injunction, Accolade appealed and the US Appeal Court decided to cancel it in August 1992. The reason for the decision, which was announced in October 1992, stated that diassembly by reverse engineering falls under "fair use" as provided for in the copyright act. Sega filed an application for a rehearing with the appeal court, but it was denied on January 25, this year.

As a result, Sega found itself in a situation where there was virtually no possibility of getting the decision reversed and there was also the issue of redeeming damages incurred in the preliminary injunction betwen April and August 1992. However, both parties came to a compromise agreeing to bear their own litigation costs, and all proceedings in the case will end.

When announcing the current compromise, both David Rosen, director of Sega Enterprises and co-chairman of Sega of America, and Alan Miller, chairman and CEO of Accolade, welcomed the solution of the conflict.

Namco Sells Data East Share

Namco Limited, Tokyo, has sold the 25% of Data East's stock it owned. Sega Enterprises Ltd., Tokyo, took 15% and Yasuta Sato, president of Takara Amusement Co., Ltd. the remaining 10%.

According to a source, Namco obtained 25% of Data East's stock in March 1988. In March this year, Namco sold 10% to Yasuta Sato, and then sold 15% to Sega in April.

According to Sega, the current acquisition of Data East's stocks is intended to strengthen the software supply for Sega's home videos and that it will have no implications for cooperation in the coin-op video field. Sega also commented that, given the size of Sega's stock share, Data East does not become a Sega "affiliate" (20-50% stock ownership) and Sega will only play a supporting role to Data East's management.

On the other hand, Keiji Takagi, senior managing director of Data East, has resigned, and assumed the post of managing director of SNK Corp., Osaka. Takagi entered Namco in 1963, became director in 1984, and after becoming managing director in 1986, he moved to Data East from April 1991. In March, this year, he left Data East, and entered SNK as of May 10.

ALG Files Suit Against Picmatic

American Laser Games (ALG), Albuquerque, NM, announced on March 25 that it had filed a lawsuit in US District Court in Las Vegas, N.V., against Picmatic, a Spanish company, seeking to enforce under US Law ALG's intellectual property rights in its LD gun game "Mad Dog MacCree".

According to ALG, the suit alleges that Picmatic copied a significant portion of ALG's copyrighted game in the creation of Picmatic's game advertised as "The Western Super Magic Laser" and "Zorton Brothers", shown at the ACME '93 (March 11–13, Las Vegas). The complaint also included claims for violation of US trademark rights, and unfair competiton, unlawful business practices and interference with prospective economic advantage under state law. The suit seeks damages and injunctive relief in the use of ALG's copyrighted materials and trademarks.

Picmatic's LD gun game "Zorton Brothers" was exhibited on Namco America's booth at ACME '93. ALG, however, did not mention the name of Namco America. Namco insisted that it exhibited the game on the understanding that ALG would not protest.; otherwise, it would not have exhibited it. Thus, it is likely that Namco will refrain from marketing the game in Japan and the USA.

JAMMA Changes Support Mem. Annual Dues

At a meeting of the board of directors held on April 22, the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) drafted a plan for drastically changing the supporting membership dues; the plan will be officially adopted at the annual general meeting to be held on May 18.

In addition to ordinary members such as manufacturers and distributors, JAMMA has accepted manufacturers/distributors of related equipment, trade press and overseas tradesters as its supporting members. At the JAMMA Show, both ordinary and supporting members can exhibit their products.

Supporting members are furthermore classified into three categories: (1) ordinary members whose annual membership fees have doubled from ¥120,000 to ¥240,000; (2) overseas tradester members whose annual fees have been increased significantly from $1,000 to $2,000; and (3) members including semiconductor, TV monitor manufacturers whose fees have been decreased signifiantly from ¥1,200,000 to ¥600,000.

Entrance fees remain unchanged at ¥100,000 for both regular and supporting members. Only the third group of supporting members including semiconductor manufacturers are exempted from entrance fees, and overseas tradester members must pay an entrance fee of $500, up from $200.

There are 10 classes of annual membership fees for regular members from ¥300,000 to ¥2,500,000 depending on the annual revenue declared by each member. Overseas manufacturers/ distributors may not become regular members. Incidentally, a company cannot become a regular member or supporting member, unless authorized by the board of directors of JAMMA.

JAMMA has recently decided that this year's JAMMA Show will again be jointly held with the Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA). Japan's Amusement Machine Show, usually simply called the "JAMMA Show", had been held jointly with JAPEA from 1983 to '88. However, on the grounds that the exhibition space was too small, it has been held independently by JAMMA since 1989. In 1992, however, the JAMMA Show venue was moved to Makuhari Messe with its larger exhibition space. Hence the decision to return to the joint arrangement with JAPEA.

JAMMA also decided to move to a new office from June 21. This is due to the expansion in activities resulting from the larger size of the JAMMA Show and countermeasures against counterfeit PC boards overseas. The new address is as follows:

JAMMA, Seidensha Bldg.,
1-10-11, Hamamatsucho,
Minato-ku, Tokyo 105
(phone) 81-3-3438-2363
(fax) 81-3-3438-2721

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821